★★★★★★★★★ マンスリー攻略大全9

PCエンジンFAN9月号特別付録①

攻略 MONTHLY 大全

F1 CIRCUS SPECIAL
ライザンバーⅢ
TATSUJIN
パワーリーグ5
SNATCHER PILOT DISK
ジェノサイド
ボナンザブラザーズ
高橋名人の新冒険島
ぽっぷ'nまじっく
ストラテゴ
カラーウォーズ
アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの大冒険
クイズの星
ザ・キックボクシング
トップをねらえ! Gun Buster Vol.1

カーラを倒すため攻略マップでイベント制覇
ロードス島戦記

キャラクタを強力にして難解シナリオを突破
ソーサリアン

SEPTEMBER
9

スペック表の見方

	項目	説明
①	媒体	HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
②	対応機種(容量)	Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
③	メーカー名	販売しているメーカー名。あるいはそのブランド名を示します。
④	発売予定日	この本を作っている時点での発売予定時期を示しています。
⑤	予定価格	メーカー側の希望する販売価格を示します。
⑥	ジャンル	編集部で判断したソフトの種別を示します。
⑦	継続機能	ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
⑧	その他の機能	ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。

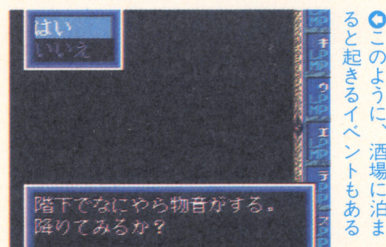
① CD	② CD-ROM² スーパーCD-ROM² 両対応
③	ハドソン
④	発売中
⑤	7200円(税別)
⑥	ロールプレイング
⑦	バックアップメモリ
⑧	――――

イベントをクリアしていくことがカーラを倒す近道

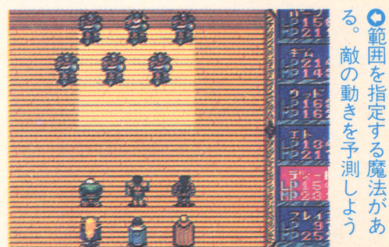
魔女カーラを倒すため、さまざまなイベントをクリアしていく。戦闘は、敵味方に関係なくすばやさの順に行動するタクティカルコンバット。敵の動きを正しく予測することが必要だ。

サブイベントも逃さずクリア

イベントには、クリアしていなくてもゲームが進むものがある。レベルを上げるためには、多くのイベントをクリアした方がいい。そのためにも隠れたサブイベントもきちんとクリアしよう。

◆このように、酒場に泊まると起きるイベントもある

敵の動きを予測して戦おう

タクティカルコンバットは敵味方に関係なく、すばやさの順に行動する。魔法には、座標を指定するものがある。敵の動きを適切に予測しないと、敵が動いて指定した場所にいないこともある。

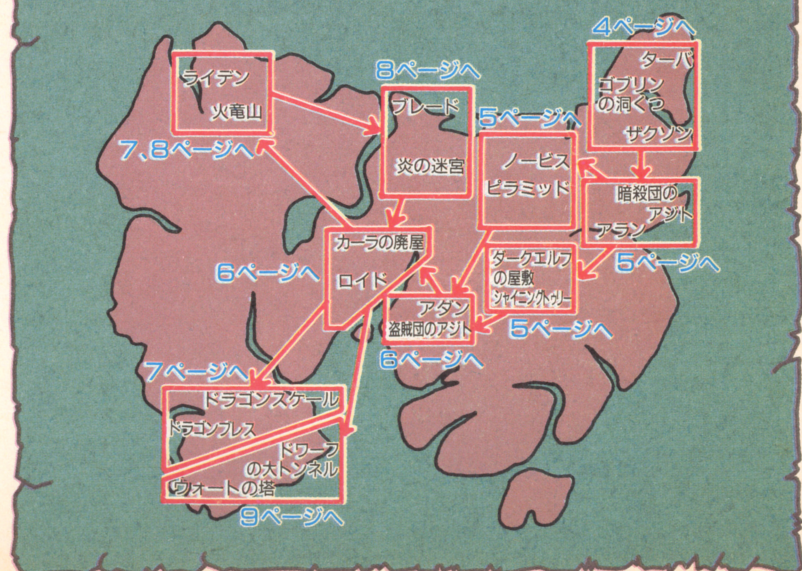
◆範囲を指定する魔法がある。敵の動きを予測しよう

戦闘よりイベントをクリアしよう

戦闘だけでなく、イベントをクリアすることでも経験値が得られる。イベントクリアで得られる経験値はかなり高い。そのため、イベントをクリアすれば、無駄な戦闘を行う必要はない。特に、後半は戦闘でレベルを上げるのが難しくなる。

◆閉じこめられている人がいる。早く助けよう

◆イベントクリアで、このように経験値がもらえる

ロードス島全体図

下の図で囲まれている部分は各イベントごとに関係するエリアごとに区切ってある。また、囲みのそばにあるページ数は、そのイベントが解説されているページ数を示している。各エリアのあいだにある矢印は、パーティが進んでいくルートを示している。

ロードス島　北東部　冒険の仲間を集めイベントを一気にクリア

アランの武闘大会で優勝すると、ピラミッドに向かうルートと、シャイニングトゥリーに向かうルートの2つから選ぶことができる。どちらか一方さえクリアすれば先に進めるが、レベルを上げるためには、両方クリアした方がいい。

⬆ダークエルフの屋敷にいる女のダークエルフ。前半のイベントの最強の敵だ

ロードス島北東部マップ

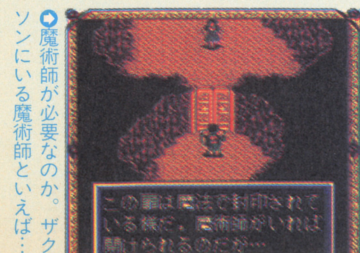
ゴブリンの洞くつ
ピラミッド
暗殺団のアジト
ダークエルフの屋敷

村長の娘を助け出す

ここでは、村長の娘を助け出すのが目的。娘がいる洞くつは広くないし、敵のゴブリンも弱いので、楽にクリアできる。

ゴブリンから娘を救出

村長の娘を助けるためには、まずゴブリンの洞くつに向かうこと。しかし、娘が閉じこめられている部屋の扉は、魔法で封印され、開けることができない。そこで、一度ザクソンの村に戻り、スレインを仲間にしてから行けば、開けることができる。

主な舞台	ゴブリンの洞くつ
重要人物	ザクソンの村長

⮕魔術師が必要なのか。ザクソンにいる魔術師といえば…

ターバの神殿へ行こう

ゴブリンを倒して助け出した村長の娘は、魔物に精神を封印されていた。北のターバの神殿にいるニースなら、封印を解くことができるので、早めに神殿に向かおう。神殿では、ニースから行方不明になった娘レイリアの話を聞かされる。後半、この話が重要になってくるので、しっかり聞いておこう。また、神殿にはレイリアを探すために来ていた5人目の仲間、ギムがいる。

主な舞台	ターバの神殿
重要人物	ニース

⬆ゴブリンを倒し、娘を助け出したが…

⬆北の山の神殿にいるニースなら治療できるのか。早く行って治してあげよう

⬆このあと、この神殿に来れば無料で治療してもらえる。ニースっていい人だね

国王の暗殺計画書を入手

主な舞台	暗殺団のアジト
重要人物	ウッドチャック

ここでは、アランの酒場にいるウッドチャックを仲間に加え、アラニア王の暗殺を企む一団の隠れ家に向かうことが目的。隠れ家の2階に、王の暗殺を企む覆面をつけた男とならず者がいる。倒すには、まずスレインのスリープクラウドの魔法で何人かを眠らせ、眠らせられなかった敵を、パーンとギムが接近して1人ずつ倒す。この方法ならば、楽に倒すことができる。

暗殺団の隠れ家に行くことを誘われる。このあとウッドが仲間になる

ちょっと人相と態度が悪いウッドチャック。でも、重要な情報を握っている

暗殺団のアジトは、東の森にあるらしいぞ。早速、東の森へ行ってみよう

アランの武闘大会で優勝

暗殺団を倒して手に入れた暗殺計画書を、王に見せるためには、武闘大会で優勝しなければならない。最後の相手ビッグスパイダーには、パーンやギムに防御魔法をかけて前線に立たせ、後方からスレインとディードリッドが魔法で攻撃するのが効果的。

主な舞台	アランの城
重要人物	なし

この武闘大会で優勝しないと、アラニア王に会えない。４回戦まである

ダークエルフの陰謀の調査

ダークエルフの屋敷で戦うことになるデヴィルは、かなり強い。どう倒すかが、このイベントクリアの最大のポイントになる。

宝箱は開けずに進め

シャイニングトゥリーに行くためには、迷いの森を抜けなければならない。森を１周するような感じで左まわりに進むと、抜けることができる。ただ、各所にある宝箱は開けないこと。宝箱を開けると、ピクシーたちに襲われることになる。

出てくる数は決まっていない

最初にデヴィルを倒そう

シャイニングトゥリーでエルフの長に会い、西の方にいるダークエルフの様子を見てくるのがここの目的。ダークエルフの屋敷の地下に、目的のダークエルフがいる。屋敷の中にいる敵は、魔法も使ってきて強力だ。戦わずに一気に地下を目指そう。ダークエルフとの戦闘に出てくるデヴィルは、インプを召喚してくる。サイレンスの魔法で封じるか、早めに接近して倒そう。

主な舞台	ダークエルフの屋敷
重要人物	エルフの長

さっそく様子を見に行こう

マーモの手先だ。早めに倒そう

デヴィルはインプを召喚する。インプにはディードリッドのシェードの魔法が有効

カストの輝石を取り戻す

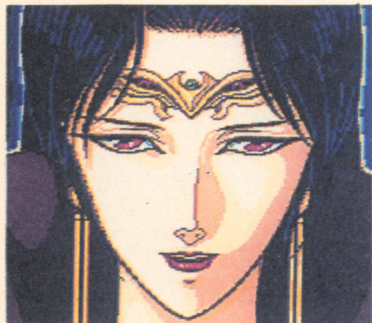
砂嵐を弱めるため、ピラミッドの最上階にいる王の亡霊が求めるカストの輝石を、取り戻すのが目的。石を盗んだ犯人は、ノービスの酒場にいる革鎧の男だ。彼に話しかけると戦闘になる。ファイヤーエレメントを召喚してくるので、魔法で対抗しよう。

主な舞台	ピラミッド、ノービス
重要人物	ノービスにいる革鎧の男

カストの輝石を盗んだ男は西の方にいる

革鎧の男の金使いが荒くなった。なぜ

ロードス島　西部　カーラの行方を追いつつイベントをクリア

魔女カーラからフィアンナ姫を助け出すと、ロイドの国王のファーン王にカーラの行方を追うことを頼まれる。カーラの行方を追う先々で、数々のイベントが起こることになる。火竜山の宝箱は、強力なアイテムばかり。すべて開けよう。

⬆とうとう、姿を現したカーラ。主人公たちは、その行方を追うことになる

ドラゴンブレス

寺院　魔法大学　市場　広場　酒場

ギルドの重要書類の奪回

ギルドの重要書類を盗まれ、脅迫されている初老の男に会おう。そこで、盗賊団のアジトに向かい、重要書類を取り返すのが目的。書類を守っている敵はそれほど強くないので簡単に倒せる。しかし、本当の敵は彼らではない。本当の敵は、アダンで待ち伏せている。アダンに戻る際には、体力を回復させておくようにしよう。

主な舞台	アダン
重要人物	酒場の初老の男

⬆重要書類を取り返してほしいと頼まれる。しかし、この話には裏がある

⬆盗賊団から重要書類を取り戻して、アダンに戻ると待ち伏せに遭う。犯人は…

フィアンナ姫の救出

ロイドの町へ向かう途中、カーラと出会うが、眠らされてカーラの廃屋に閉じこめられてしまう。そこから、抜け出すのが目的。装備品が奪われているので、それらを探しつつ家を抜け出そう。また、フィアンナ姫も閉じこめられているので助け出そう。

主な舞台	カーラの廃屋
重要人物	フィアンナ姫

⬆カーラの出現に驚くスレイン

⬆フィアンナ姫との対面。美人

謀反の企てを阻止する

ドラゴンスケールの酒場にいる傭兵の話が、このイベントの発端になる。話を聞いてから、ドラゴンプレスに向かおう。ドラゴンプレスで戦うワイバーンは炎で攻撃してくる。防御魔法で守備力を上げよう。

酒場の傭兵の話を聞こう

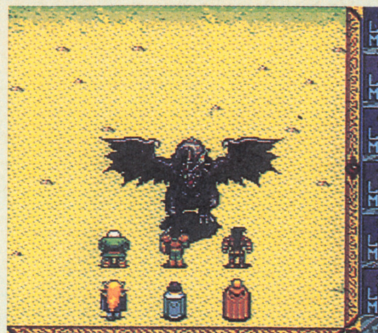
まずは、ドラゴンスケールの酒場にいる傭兵に話しかけよう。ドラゴンプレスにいる大公が謀反を企てていることが聞ける。大公の謀反を阻止するのが目的だ。大公は、黒い服をきた女の魔法商人から、ワイバーンを呼び寄せられる杖を買ったらしい。情報を聞いたあとは、戦闘の準備を整え、ドラゴンプレスに向おう。

ここだけの話だがな、あいつは
謀反を企てているらしいぜ。
自分がこの国を支配する気だ。

➡大公が謀反を企てている？早めに行って確かめなくては

ワイバーンの炎は強力

ドラゴンプレスの町へ行くと、ワイバーンが町を襲っている。そのうちの1匹がパーティに襲いかかってくる。ワイバーンは炎による遠距離攻撃があるので、早めにパーンとギムが近づいて、接近戦で倒そう。

主な舞台	ドラゴンプレス
重要人物	ドラゴンスケールの酒場の傭兵

⬆ワイバーンの攻撃。防御魔法で守備力を上げないと、大きなダメージを受ける

ユニコーンの角を手に入れる

ライデンの酒場にいる少年に、火竜山へ財宝を探しに行った兄の捜索を頼まれる。マップに示してある地点に行けば、少年の兄に会うことができる。少年の兄に会ったあとは、ユニコーンの角を探しに、さらに火竜山の奥へと進もう。

主な舞台	ライデン、火竜山
重要人物	酒場の少年

少年「実は僕の兄が、火竜の
隠し財宝を求めて、火竜山に

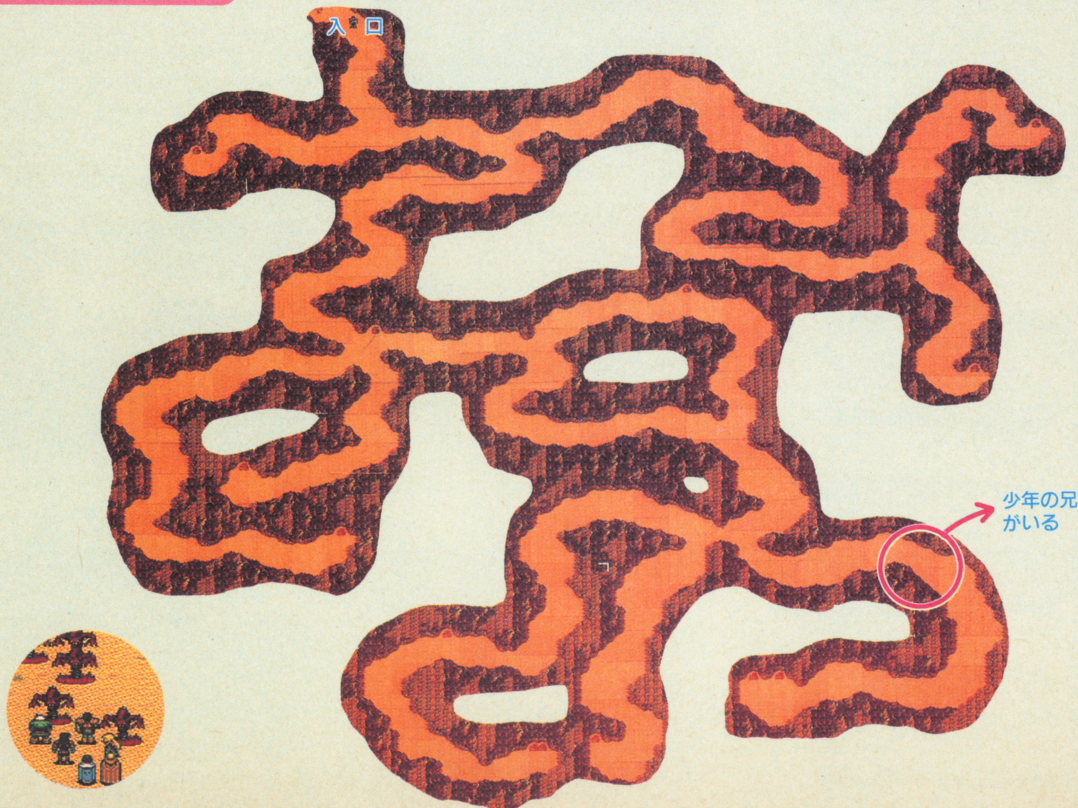
➡兄が行方不明。早く助けよう

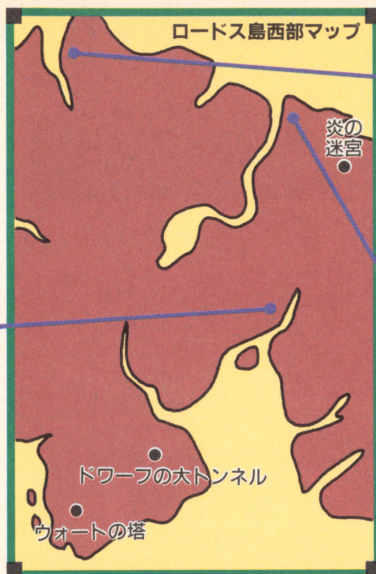
噂によると、どんな病気でも
治す万能薬『ユニコーンの角』
を運んでいた隊商が…

➡無事でよかった。目的のユニコーンの角は、かわりに探しましょう

火竜山　マップ

入口

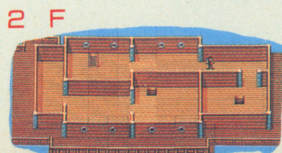
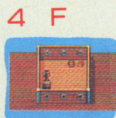
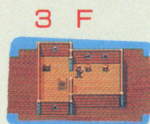
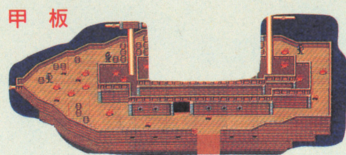
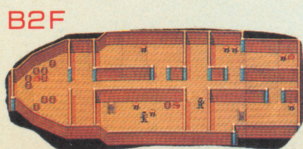
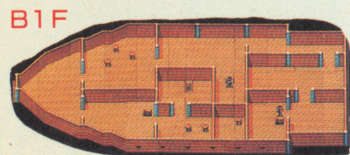
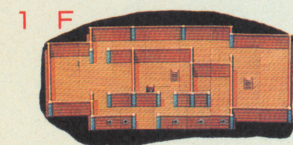
少年の兄がいる

ロードス島　西部　マーモとの決戦に備えて味方を増やす

マーモとの決戦に向けて、ファーン王の使者として、カシュー王や大賢者ウォートに参戦の意思を聞くことを頼まれる。ウォートに会うために抜けなくてはならない、ドワーフの大トンネルは、かなりの難所。マップを見て自分の通るべきルートを確認しよう。炎の部族のイベントはクリアしなくてもゲームが進行するが、レベルを上げるためにもクリアしよう。

ルーンスタッフを取り戻す

港に対マーモ兵器を積んだ船が入港していることを、酒場の兵士から聞ける。その情報を聞いたあとに港へ行くと、船が無数の岩塊に、襲われている。船の中に入ると、対マーモ兵器のルーンスタッフを奪おうとしているマーモの兵士がいる。そこで、彼らを倒して、ルーンスタッフを取り戻すのが目的だ。相手は魔法を使う敵ばかりなので、早めに魔法で封じこめてしまおう。

主な舞台	ライデンの港
重要人物	酒場の兵士

⬆これも、マーモのしわざ。船の中に入って、ルーンスタッフを取り戻そう

船のマップ

炎の部族のスパイを捜索

カシューが気にかけている炎の部族のスパイを捜し出すのが目的。酒場のマスターが、炎の部族のスパイだ。確かめるためには、酒場に泊まらなければならない。泊まると、眠らされて炎の迷宮へと連れていかれる。あとは、そこから脱出することになるが、出口で酒場の男たちが待ち伏せている。男たちは、遠距離攻撃をしてくるので眠らせてしまうか、接近して倒そう。

主な舞台	ブレード、炎の迷宮
重要人物	酒場のマスター

⬆スパイは、この街のどこにいるんだ

⬆ブレードの酒場に泊まると、夜中にフレイム襲撃の話が聞ける

大賢者ウォートに会う

マーモとの決戦に備え、カーラに対抗できる大賢者ウォートの力を借りに行くのが目的。ドワーフの大トンネルに出てくる敵は、強敵ばかりだ。また、出口ではアースドラゴンが待ち受けている。

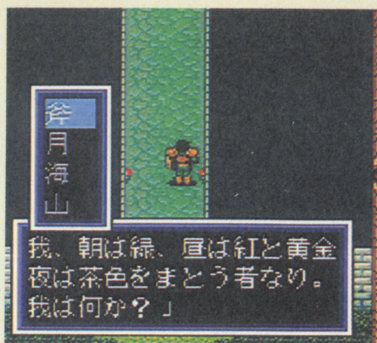
まずはスイッチを探そう

このトンネルの途中には扉がある。トンネルを抜けるためには、この扉を開ける必要がある。扉を開けるスイッチはマップ上に記してあるので参考にしてほしい。このトンネル内に出る敵は、強敵ばかりだ。よほどレベルが高くないかぎり、できるだけ戦闘をしないで進む方がいい。こまめにセーブしながら進むようにしよう。

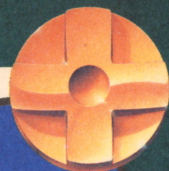
➡まずは、ここのスイッチを入れる。あとは出口を目指そう

質問の解答は慎重に

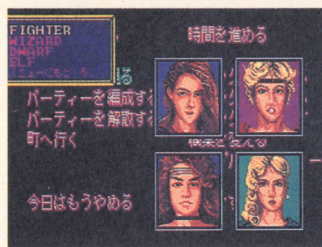
ドワーフの大トンネルを抜けてすぐ西側にウォートの塔がある。ウォートの塔では6つの問題に解答し全問正解しないと、ウォートに会うことはできない。1問でも間違えると、塔の外に飛ばされてしまう。

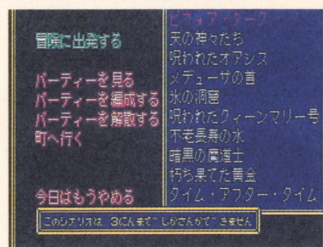
主な舞台	ドワーフの大トンネル
重要人物	ウォート

⬆問いは、全部で6問。パーンたち1人1人を象徴するものが、答えになっている

ドワーフの大トンネルマップ

※マップ上のアルファベットは、マップのつながりを示しています。

CD スーパーCD-ROM²専用
ビクター音楽産業
発売中
7800円（税別）
ロールプレイング
バックアップメモリ

魔法を使いこなしてシナリオをクリアする

４つの種族からパーティを編成して、10本のシナリオをクリアしていくアクションRPG。クリアするのに重要な、キャラクタの育て方と魔法を中心に解説していく。また、難解な「呪われたオアシス」と「氷の洞窟」の2本のシナリオをマップとフローチャートを使って解説しているので参考にしてクリアしてほしい。

パーティを編成して冒険の準備をしよう

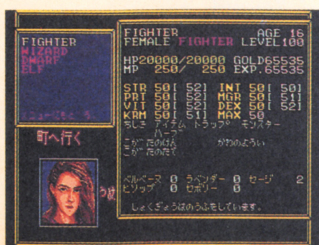
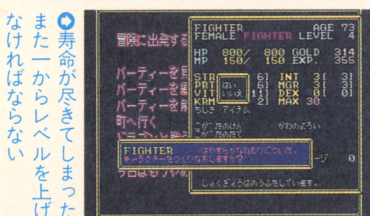
冒険に出発する
パーティーを見る
パーティーを編成する
パーティーを解散する
町へ行く
今日はもうやめる
天の神々たち
呪われたオアシス
メデューサの首
氷の洞窟
呪われたクィーンマリー号
不老長寿の水
暗黒の魔道士
朽ち果てた黄金
タイム・アフター・タイム

冒険に出発だ！ レベルに合わせてシナリオを選ぼう

最強キャラクタを作るために

シナリオをクリアするには、剣と魔法の両方が使えるキャラクタを作って、パーティを編成する必要がある。寿命の制約で思い通りにいかないが、世代交代を重ねながら、道場で各パラメータを上げる修行をすることで強力なキャラクタを育てられる。そのためには時間をかけて少しずつ育てていくことが大切だ。

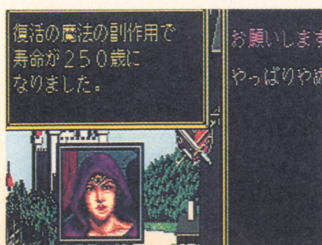
寿命が尽きてしまった。また一からレベルを上げなければならない

キャラクタの育て方

強力なキャラクタを育てるには、最初の世代でお金を貯め、次の世代で魔法と知識を覚えて、最後にパラメータを上げるという世代交代を重ねながら、徐々にレベルアップすること。しかし、種族によって寿命やレベルアップする度合いが違っているので、同種族だけで育てた方がよい。各種族とも年齢によってキャラクタのグラフィックが変わる。右に、各種族の年齢による変化を表にしてあるので、レベルアップの参考にしてほしい。

知識や装備は受け継がれるので少しは楽になる

各種族の年齢による変化

	YOUNG	ADULT	OLD
ファイター ウィザード	16〜39	40〜59	60〜
ドワーフ	16〜59	60〜99	100〜
エルフ	16〜99	100〜199	200〜

根気よくやれば、こんな最強キャラも作れるぞ

復活の副作用で250歳に寿命が延びた。ほかにも…

道場でパラメータアップ

道場では、各パラメータを高めることと、知識を身につけることができる。パラメータは、１回につき、２年の修行をすることで５ポイントずつ数値が増えていく。剣も魔法も使えるキャラを作るためには、ここで修行をすることが早道だ。

増やしたいパラメータや知識を選んで修行する

カルマは常に高く

カルマの値が高ければ少ない経験値でレベルアップできたり、アイテムを安く買えたり、魔法をかける年数が減るなど、いいことだらけだ。修行をして、常にカルマの値を高くしておこう。

カルマが高いと装備も安く買える。お金の節約にもなるのでうれしい

120種類の魔法をあやつる

冒険に行くためには、魔法が不可欠である。特に治癒の魔法は仲間が毒におかされたり、石化したときなどの状態回復に役立ち、冒険に失敗することなくシナリオをクリアできる。パーティ内で治癒の魔法を1つずつ持つようにしよう。

魔法の作り方・星のかけ方

魔法は、魔法使いの家で、装備に7つの星をかけあわせてもらうことで、使うことができる。また長老の家に行けば、装備にかかっている魔法を鑑定してくれるので、どんな魔法がかかっているか、確認することができる。それに、鑑定してもらったあと、魔法の作り方を教えてくれるのでよく聞いておこう。下にそれぞれの星をかけた場合の変化を示した星干渉表と、治癒・変換・防御・攻撃の魔法の中から役に立つ36の魔法をピックアップし、作り方を載せている。それぞれの表を参考にして魔法を作ってほしい。

魔法使いの家で装備に星をかけてくれる

長老の家では、装備の鑑定と、装備にかかっている魔法も引き出してくれる

速効で星をかける

魔法をかけるには、期間がかかるが、それをすぐに済ませる方法がある。

やり方は、魔法をかけるための装備を預けたら、すぐに返してもらう。これだけでちゃんと魔法がかかっている。この方法を使えば時間を無駄にしなくて済む。

預けたものを、強引に返してもらうだけで、魔法がかかっている

若返り魔法の副作用

レベルを上げていくために必要な若返りの魔法「REJUVENATE」には、1歳若返るごとにパラメータの値が1ポイントずつ減っていくという副作用があり、種族によって減るパラメータが違っている。ファイターとドワーフの場合には、STR、PRT、VITが、ウィザードとエルフの場合には、INT、MGR、DEXがそれぞれ減る。

いつのまにかパラメータの値がマイナスに…

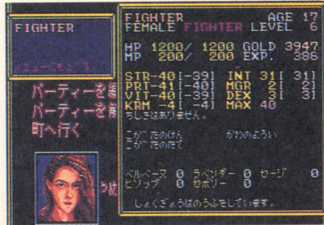
星干渉表

現在かかっている星 ＼ これからかける星	火星	水星	木星	月	太陽	金星	土星
火星	火火	火水	木木	火月	太太	火金	火土
水星	土土	水水	水木	月月	水太	×	水土
木星	木火	木火	木木	木月	木太	木金	×
月	×	月水	月木	月月	金太	月金	月土
太陽	太火	金水	太木	太月	太太	太木	太土
金星	火火	金水	月木	金月	金太	金金	火土
土星	土土	土水	土木	土月	土太	土金	土土

※×印はお互いの星が打ち消される。

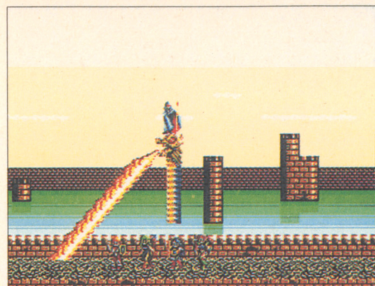
※同じ星が2つ以上ある場合は、そのうちの1つだけの星が変化する。

(例 水水+火 =水土土)

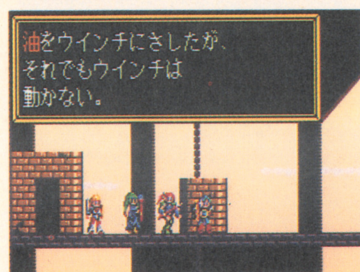
役に立つ魔法の作り方

種別	名前	効果	消費MP	作り方(例)	種別	名前	効果	消費MP	作り方(例)
治癒	HEAL	体力(HP)回復	5	木太	防御	TIMIDITY	臆病になる	20	火土月
治癒	CURE	毒消し	75	金太	防御	SPELL BOUND	呪縛	5	土木金
治癒	MELT	凍結解除	20	金金太土	防御	JET STORM	吹き飛ばす	60	月水土太木水
治癒	STONE FLESH	石化解除	20	土木金太	防御	SLOW	敵の速さを半分にする	30	月水土木太
治癒	REJUVENATE	若返り	200	木太火	防御	LOST MORALE	敵の攻撃力を半分にする	10	土金太月
治癒	RESURRECT	死者復活	50	木金太	防御	PROTECT	盾	40	金太月金
変換	ADD TO LIFE	一時的な体力上昇	150	木太火月	攻撃	SAINT FIRE	聖者の炎	5	火月水
変換	EXIT	城に戻る	50	金水太	攻撃	ERADICATION	全滅	5	太火月
変換	CHANGE AIR	透明	75	木月金	攻撃	INDIGNATION	全滅	50	太太火土水
防御	ANTI-MAGIC	敵の魔法を寄せつけない	30	月木	攻撃	LIGHT CROSS	光の十字架	20	水太木水
防御	TURN SPELL	魔法返し	10	太月木	攻撃	SUN RAY	太陽光線	10	火太木水
防御	DISPEL	魔法消し	25	木火月金	攻撃	BOMBARD	ミサイル	3	月月水木太
防御	PEACE	平和	30	金水	攻撃	GOD THUNDER	神のいかずち	150	火月水太木水
防御	BLIND	目つぶし	20	金金太火	攻撃	STAR BLADE	星の刀	10	土木水
防御	INVINCIBLE	無敵	100	月水木太	攻撃	BARRIER	バリア	15	水水太土月
防御	CONFUSION	混乱	20	水土	攻撃	DEG-NEEDLE	全体針	25	土金水太
防御	NEGATE	時間停止	60	火土水	攻撃	ROCK RAIN	落石	20	土木太太水
防御	SCARE	恐怖	30	土木	攻撃	NOILA-TEM	究極の攻撃魔法	20	太太太土水木水

シナリオ3　呪われたオアシス

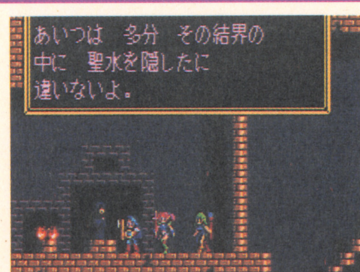
このシナリオでは「聖水」を探し出すことが目的だが、そのためには城の中と外を何度も往復しなければならない。その途中には毒を持つモンスターや、触れただけで石化してしまうモンスターがいるので、毒消しと石化解除の魔法や薬が必需品となる。冒険の前に準備しよう。

必要な魔法＆薬　STONE FLESH（石化解除）　CURE（毒消し）

「ルワン」はゴールドドラゴンを操る

②③④油を使ってウインチを動かす

カゴに閉じ込められている「キアラ」を助けるために、ウインチを動かさなくてはならない。そのために、❹のところにある「油」を取ってきてウインチにさしてやる。ウインチは2ヵ所あるので2回城の奥までいって、「油」を取ってこなくてはならない。途中の通路にいるバジリスクは、飛びはねたときに攻撃されると石化してしまうので、早めに倒してしまおう。

もう片方のウインチにも油をさそう

⑤⑩⑫⑮「オルアラ」から何度も話を聞く

城の地下にいる、飯炊きおババ「オルアラ」には、事あるごとに御世話になる。❺で「キアラ」を助けたあとに「水晶の眼鏡」がもらえる。これがないと部屋が真っ暗で何も見えない。また、⓭への通路の結界を解くために必要な情報をくれたり、⓱で必要なカギについての情報を教えてくれる。困ったときには「オルアラ」のところに行って、話を聞くことが大切だ。

「オルアラ」に何度も会い、情報を聞く

⑥⑦⑲⑳青と赤のツボを動かし聖水を入手

「オルアラ」からもらった「水晶の眼鏡」を使うと、❻と❼の部屋で青と赤のツボが見つかる。これらは、一度動かしただけでは、何の変化も起きない。しかし、何度か動かしていると、ツボを回すことができるので、音がするまで回そう。ツボを動かすことは、❽の「聖水」を取るための条件のひとつだ。⓳と⓴の青と赤のツボは、⓲で先に「油」を取っていないと動かせない。

何度も動かさないとだめ

今度は油をもっていないと動かすことができない

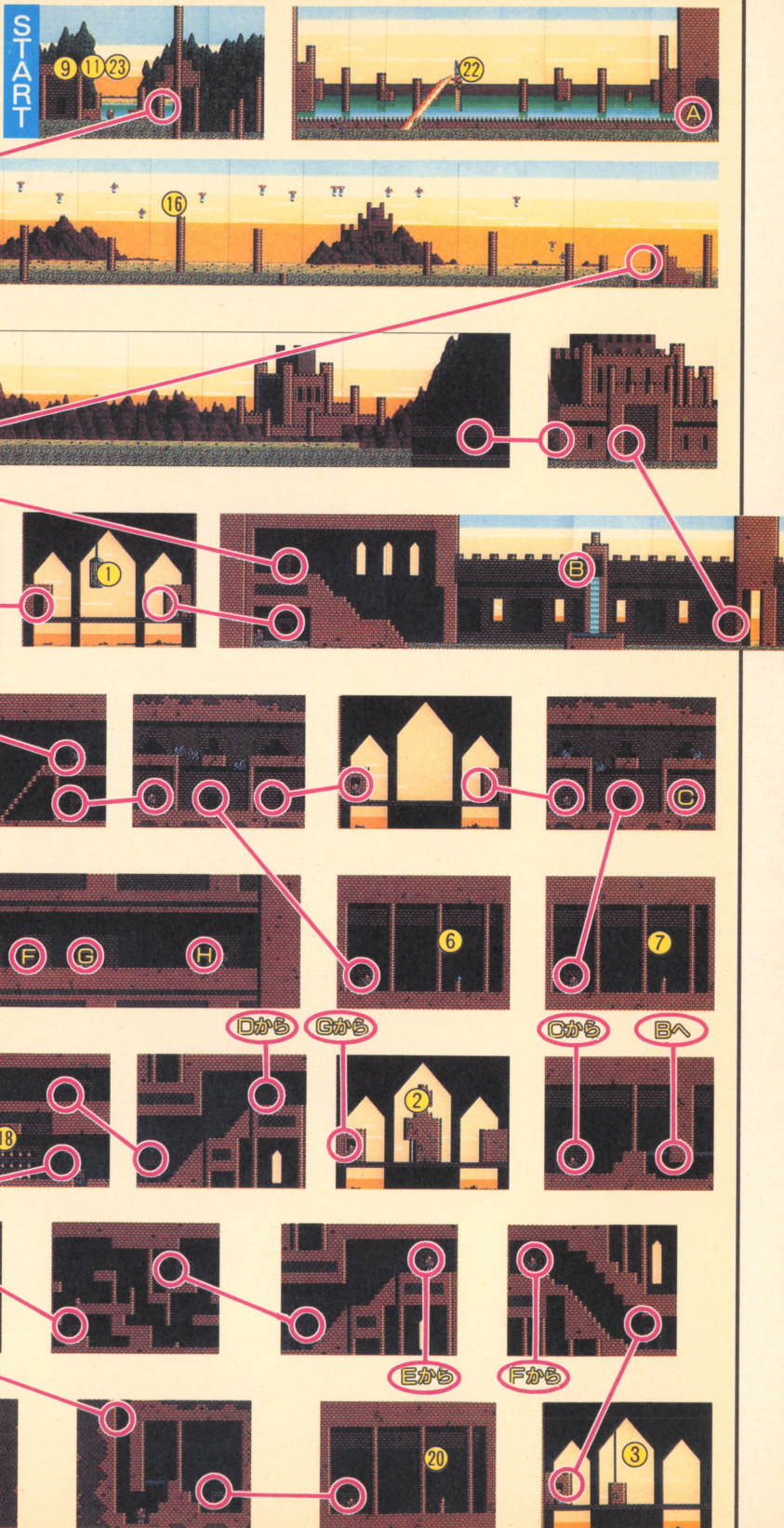
やっと「聖水」を手に入れることができた。早く「キアラ」に届けてあげよう

呪われたオアシス・フローチャート

START

① 「キアラ」がカゴの中に閉じ込められている。
② ③ 「キアラ」を助けるためウインチを動かそうとするが、動かない。
④ 城の奥に行き、「油」を取ってくる。（2回取りに来る）
⑤ 「キアラ」に「聖水」を探してくれるようたのまれる。（「オルアラ」から「水晶に眼鏡」をもらう）
⑥ 青のツボを音がするまで動かす。
⑦ 赤のツボを音がするまで動かす。（通路が開く）
⑧ 「聖水」を入手する。
⑨ 「キアラ」に「聖水」を渡すがニセモノ。（「塩酸」を入手する）
⑩ 「オルアラ」から「オアシスの薬草」を持ってくるように言われる。
⑪ 「キアラ」から「オアシスの薬草」をもらう。
⑫ 「オルアラ」に「オアシスの薬草」を渡す。
⑬ 結界が解かれ、奥への通路が出現する。
⑭ カギ穴のある壁があり、先に進めない。
⑮ 「オルアラ」からカギについての情報を聞く。
⑯ 砂漠に行き、カギを入手する。
⑰ 壁に行きカギを使うが、青と赤のクサビがしてあって開かない。
⑱ 「油」を取る。（ツボを動かすために必要。2回取りにくる）
⑲ 青のツボを音がするまで動かす。
⑳ 赤のツボを音がするまで動かす。（クサビが外れる）
㉑ 「聖水」を入手する。
㉒ 「砂漠王ルワン」と対決。
㉓ 「キアラ」に「聖水」を渡す。

END

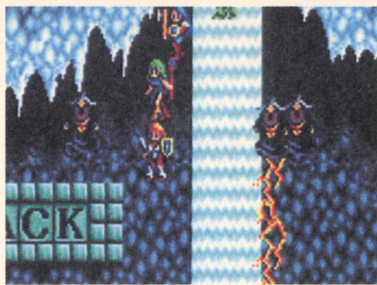
※見出しとフローチャートの番号は、マップの番号に対応しています。

シナリオ5　氷の洞窟

このシナリオは、文字のパズルを解くことができなければクリアは難しい。牢屋に閉じ込められている弟子たちの情報は重要なのでしっかり頭にいれておこう。この洞窟の中には、キャラを凍らせてしまうモンスターがいるので、凍結解除の魔法や薬を準備しておこう。

必要な魔法＆薬　MELT（凍結解除）

↑「ソクラム」を光の柱で昇り、剣で攻撃

④⑤プレートを付け換え「HEAL」に

牢屋に閉じ込められている弟子からの情報の「地獄を癒せば道は開ける」をもとに、❹の「ANGEL」から、「A」のプレートを取って、❺にある「HELL」の初めの「L」に「A」のプレートをはめ込んで「HEAL」にすると、「DEMON」と書かれた通路の氷が溶け、先に進めるようになる。プレートを取るには、❷で「てこ」を取っておくこと。

↑「A」のプレートを付けて「ＨＥＡＬ」に

⑥ループする扉を抜ける

ここの通路はループしていて、これ以上先に進めなくなってしまう。ここでは、❸にある白骨死体のところにある、書き置き「ド3シ2ラ1」がヒントになっている。これは「ド」がC､「シ」がB、「ラ」がAを表していて、数字は扉に入る回数を示している。最後にAの扉に入ると、❼に行けるようになり、パイプを取ると滝の水が凍る。

↑書き置きを見ていないと抜けられない

⑧⑨⑩⑪⑫⑬「風の精霊」を解放する

シナリオをクリアするためには､「風の精霊」を解放しなければならない。ここでも、前と同じように､「風の精霊」の下にある文字「BLAST」のプレートを付け換えて、ほかの単語にすればよい。まず、3体に分身して攻撃してくる「ソクラム」を倒すと、❿にある「BACK」の文字が「BASK」に変わり「S」のプレートが取れるようになる。次に、⓫にある「EVOKE」から「E」のプレートを取って⓬へ行き、2つのプレートを付け換えて、「BLESS」にすればよい。

↑やっと「ソクラム」を倒すことができた。何か変化が…

↑プレートの文字が変わった。「S」のプレートを取る

↑精霊を解放してあげよう

↑「E」のプレートが取れた。これで解放できる

氷の洞窟・フローチャート

START

①牢屋に閉じ込められている人の話を聞く。

②「てこ」を取る。

③白骨死体のところの書き置きを見つけ読む。（「ド3シ2ラ1」というメッセージ）

④「ANGEL」から「A」のプレートを取る。

⑤「HELL」のところの「L」に「A」のプレートをはめ込む。

⑥ループする通路。「C」へ３回、「B」へ2回､「A」へ1回扉に入る。（❼へ行けるようになる）

⑦パイプを取る。（水の流れが凍り、その上を通れるようになる）

⑧「EVOKE」の「V」のところをジャンプすると扉が出現する。

⑨「悪の修導士ソクラム」との対決。

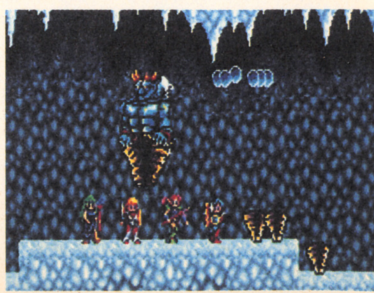
⑩「BASK」のところの「S」のプレートを取る。

⑪「FVOKE」のところの「E」のプレートを取る。

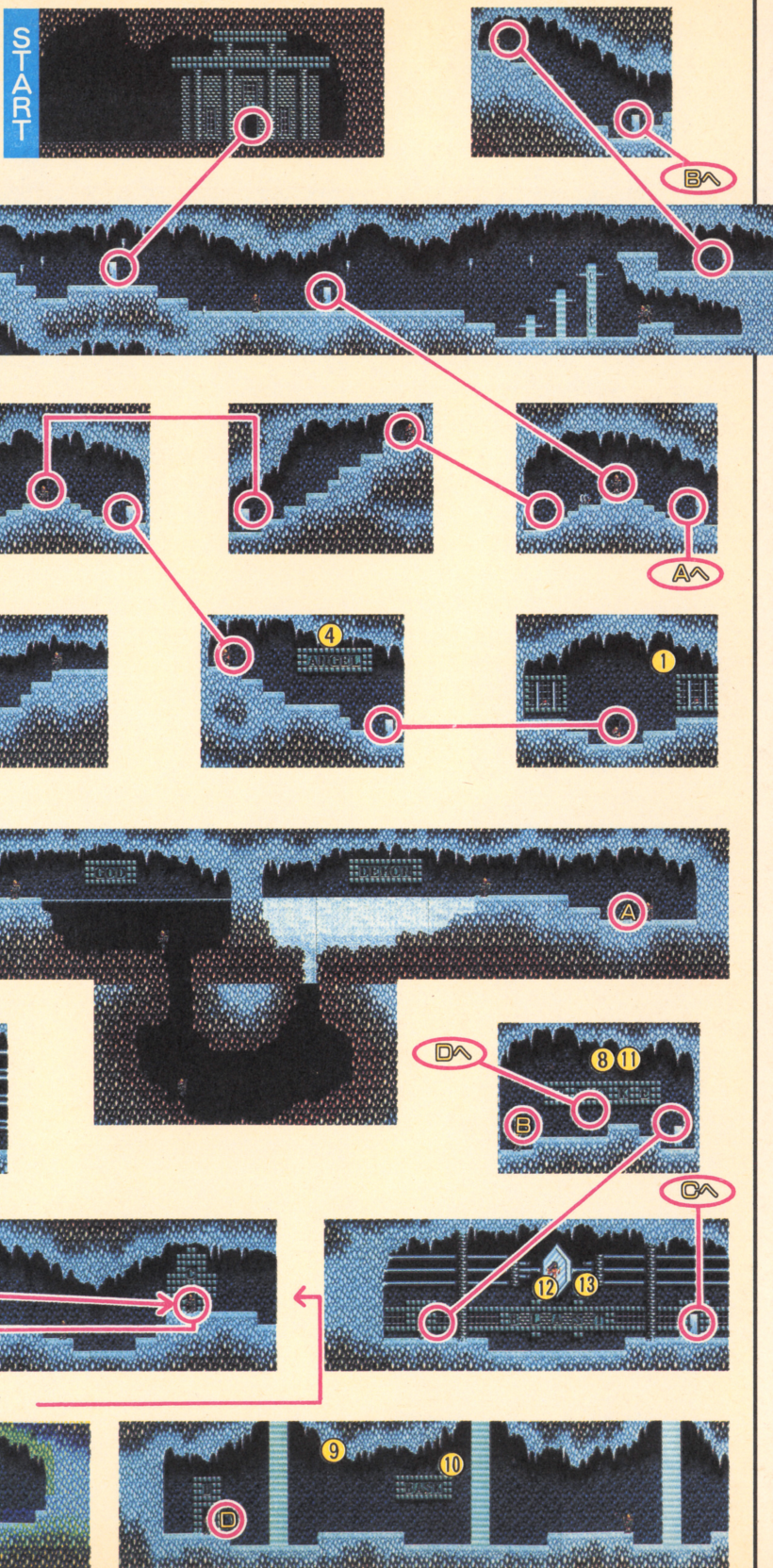
⑫「風の精霊」の下にある「BLAST」に「E」と「S」のプレートをはめ込み､「BLESS」にする。

⑬「風の精霊」から「風の涙」をもらう。

⑭「エキム」と対決

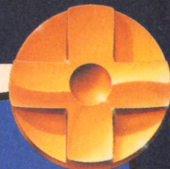
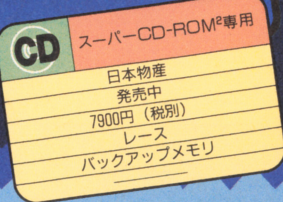
END

↑「エキム」は竜巻を飛ばし攻撃してくる

氷の洞窟 MAP

ここでは、洞窟内にあるヒントを見つけ、何をしなければならないかを判断して進もう。マップで文字のあるところを覚え、迷わないようにしよう。

※見出しとフローチャートの番号は、マップの番号に対応しています。

ワールドチャンピオンシップモードでのポイントを解説

F1 CIRCUS SPECIAL

CD スーパーCD-ROM²専用
日本物産
発売中
7900円（税別）
レース
バックアップメモリ

ワールドチャンピオンの栄冠を手に入れるために

自分で選択した8戦から16戦を1年間戦い抜く。それを8年間行うワールドチャンピオンシップモード。選択するコースには様々な特徴があり、コースの選択の仕方で戦い方も大きく変わってくる。また、所属できるチームも多種多様だ。それらをよく研究し、ワールドチャンピオンの栄冠を手に入れてほしい。

今回はゲームスピードが変えられる。初心者はスローでラインの研究を

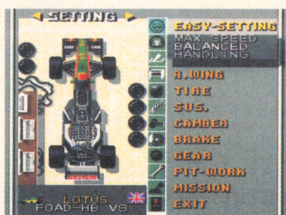
予選の2日目は2秒縮めろ

今回予選は2日間行われる。下の写真のように予選1日目より2日目は他車は2秒程度速いタイムを出してくる。1日目での順位を維持するか、上げるためには、2日目は最低でも2秒は縮める必要がある。2日目は思い切ったアタックを。

予選1日目、2位の好成績。でも安心するな

2日目は2秒短縮が目標。でないと順位が転落する

セッティングはイージーから発展

セッティングの新しい項目の中でイージーセッティングというのがある。これは、コースに合わせて自動的にセッティングしてくれるというものだ。これを使えば、ほぼベストの状態で走れる。より完全を目指すなら、周回数や自分の走りの弱点を考えて修正した方がいいだろう。

まずは、イージーセッティングで。そのあと、細かく修正しよう

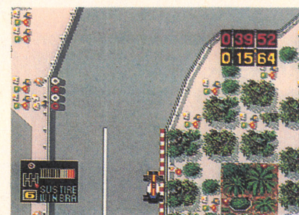
2〜3の接触ならピットは不要

前回までは一度の接触や激突でウィングにダメージを受けてしまったが、今回は2、3度の接触などではダメージを受けなくなった。そのため、ウィングの交換でピットに入ることも減った。より走ることに専念できるわけだ。

レギュレーションでノーダメージにできる。もちろんそのままでも頑丈

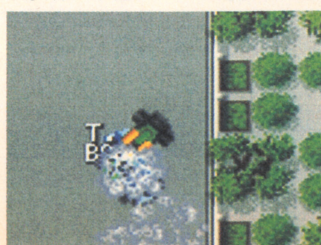
衝突でエンジンブローに。ピットでリタイアもある

エンブレを使い早めに減速

各コースのコーナーのバリエーションが豊かになった。そのコーナーを攻略するうえで欠かせないのがエンジンブレーキ（Ⅰボタンを離す）である。Ⅱボタンのブレーキを使うまでもないコーナーが多いため、エンブレが使いこなせないと良いタイムを出すことは難しい。

ヘアピンでは特に減速が必要。オーバースピードだとリタイアの危険も

テストドライブでライン取りやブレーキングのチェックをしよう

耐えることが決勝で勝つ条件

決勝では、一度のミスで最下位近くまで落ちることも珍しくない。また、いったん下位に落ちてしまうと挽回が難しい。決勝では無理をせず早めのブレーキングで他車との接触やコースアウトを避けよう。特に下位チームの場合には重要だ。

他車との接触は致命傷。早めのブレーキで回避

優れたチームに所属することがチャンピオンへの一歩

チームはピンからキリまで全部で16ある。チームによって車の性能の差がはっきり出るため、レースに勝つには優れたチームに所属するのが一番の近道だ。チームからの誘いがあった際には、この表を見て自分が所属すべきチームかどうか確認しよう。チーム選びは慎重に。

○チームからの誘い。選択は慎重に行おう

データの見方

①車のシルエット
②チーム名
③エンジンの種類
④ピットワークの速さ
⑤チームの総合評価
⑥ドライバーの名前
⑦ドライバーの評価

McLESEN マクレーセン	
エンジン	V12
PIT	A
総合評価	A
ドライバー名	評価
A.SENVA	A
G.BERNER	A

WILWARMS ウィルワームス	
エンジン	V10
PIT	A
総合評価	A
ドライバー名	評価
N.MANCHAN	A
R.PATRANE	A

FIRERRI ファイヤーリ	
エンジン	V12
PIT	A
総合評価	A
ドライバー名	評価
J.ALEZO	A
I.CAPECHAN	A

BENTENE ベンテネ	
エンジン	V8
PIT	B
総合評価	A
ドライバー名	評価
M.BRANDY	B
M.SCHOHAMA	A

JORRUN ジョーラン	
エンジン	V12
PIT	A
総合評価	B
ドライバー名	評価
S.MODEYAN	B
M.GUGUMINT	B

LOTUS ロータス	
エンジン	V8
PIT	B
総合評価	B
ドライバー名	評価
J.HERBERT	B
M.HAKKINEN	B

TYROLE ティロル	
エンジン	V10
PIT	D
総合評価	B
ドライバー名	評価
O.GROCHAN	C
A.D.CESHAR	C

FOOLWAVE フールウェーブ	
エンジン	V10
PIT	E
総合評価	C
ドライバー名	評価
A.SUZURIN	C
M.ALBOOWY	C

MARK マーク	
エンジン	V10
PIT	D
総合評価	C
ドライバー名	評価
H.H.FRANKE	D
K.WENDINDA	C

LIGAL リギャル	
エンジン	V10
PIT	B
総合評価	C
ドライバー名	評価
T.BOOCHAN	D
E.COMATA	C

BRABRAN ブラブラン	
エンジン	V10
PIT	E
総合評価	D
ドライバー名	評価
E.V.D.POE	D
J.AMATAN	E

MINADO ミナド	
エンジン	V12
PIT	D
総合評価	D
ドライバー名	評価
G.MOREBURI	D
C.FITYPAN	C

DARELIA ダレリア	
エンジン	V10
PIT	D
総合評価	D
ドライバー名	評価
R.MARTOMI	C
J.J.LEY	C

VENTREE ヴェントリー	
エンジン	V12
PIT	C
総合評価	D
ドライバー名	評価
U.KATAYAN	D
B.GACHA	D

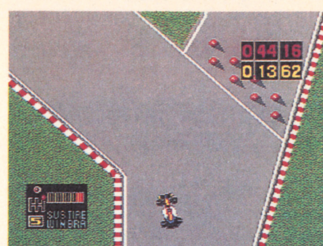
FONTMILE フォントマイル	
エンジン	V8
PIT	D
総合評価	E
ドライバー名	評価
G.TARKUICI	E
A.CHETTA	E

AMODEA アモデア	
エンジン	V8
PIT	D
総合評価	E
ドライバー名	評価
R.MOROMO	D
E.BERTABLE	E

※ピットワークの速さ、チームの総合評価、ドライバーの評価はAが最高でEが最低。

全20コースの難関コーナーをすばやく駆け抜けるために

全20コースをテクニカルと高速サーキットに分けて、それぞれの難関コーナーのライン取りを解説していく。コース図には目安となるポールポジションラップと予選通過ラップ、イージーセッティングでどのセッティングが適しているかのデータも載せている。下にコース選択の一例を示したので参考にしてほしい。

コーナーのバリエーションが増え、走り方も多様に

背景も細かく描かれている。道を間違えるな

テクニカルサーキットを中心に
MEXICO
FRANCE
GREAT BRITAIN
HUNGARY
SPAIN
JAPAN
AUSTRALIA

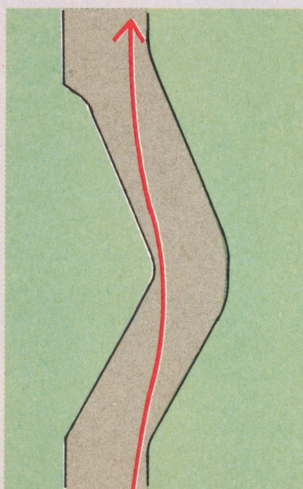
高速サーキットを中心に
BRAZIL
CANADA
GERMANY
ITALY
PORTUGAL
SPAIN(Jer)
FRANCE(Pau)
NICHIBUTSU

'92年F1グランプリ開催地	
1.S.AFRICA	9.GREAT BRITAIN
2.MEXICO	10.GERMANY
3.BRAZIL	11.HUNGARY
4.SPAIN	12.BELGUIM
5.SAN MARINO	13.ITALY
6.MONACO	14.PORTUGAL
7.CANADA	15.JAPAN
8.FRANCE(Mag)	16.AUSTRALIA

テクニカルサーキット

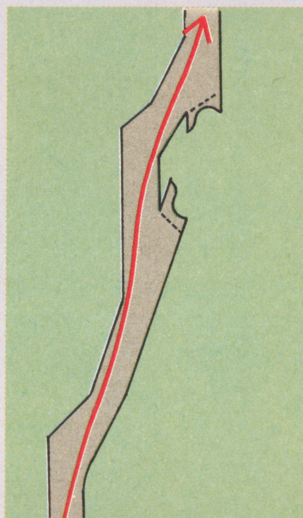
ここではテクニカルサーキットを得意とするプレイヤー向けのコースをまとめた。セッティングはコーナリング重視でいこう。エンブレの使い方がポイントだ。

U.S.A

コースの左右がウォールに囲まれたコース。コースアウトが即リタイアにつながる。コーナー前の減速をしっかり行い、コースアウトを避けよう。このコースのポイントの最終コーナーを下の図で解説。

コーナー前に右へ寄る。入ったら右→左と小さく切る

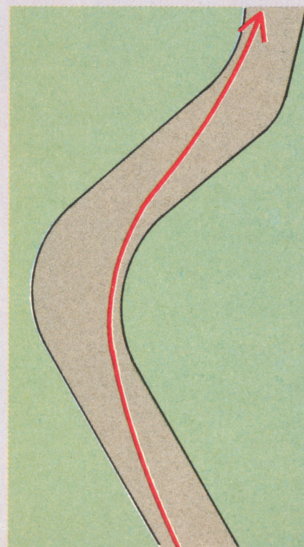
ポールポジションラップ	37秒前後
予選通過ラップ	50秒前後
セッティングタイプ	ハンドリング

MONACO

ここモナコは、難易度がかなり高いコース。コース中盤にあるヘアピンは3、4速まで減速しないと、リタイアしてしまう。また、トンネル後のシケインはサインが出るあたりからブレーキング。コーナーに入ったら、左→右とリズムよくステアリングを切る。このとき、切りすぎないように。最終コーナーは下を参照。ここもステアリングを切りすぎないこと。

コーナー前に減速、あとはコーナーのインからインを進め

ポールポジションラップ	42秒前後
予選通過ラップ	54秒前後
セッティングタイプ	ハンドリング

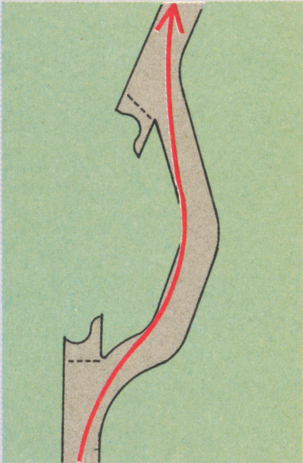
AUSTRALIA

このコースはストリートコースだが、ほかのコースに比べると道幅が広いため攻めやすい。長いストレートも配置されているのでセッティングは最高速重視のマックスがいい。ただ、コーナリングに不安のある人はバランスでいった方がいい。コース中盤にある長いストレートのあとの右へのコーナーは下を参照。

とにかく十分な減速を。そうしないとタイヤバリアに激突する

ポールポジションラップ	38秒前後
予選通過ラップ	51秒前後
セッティングタイプ	マックス

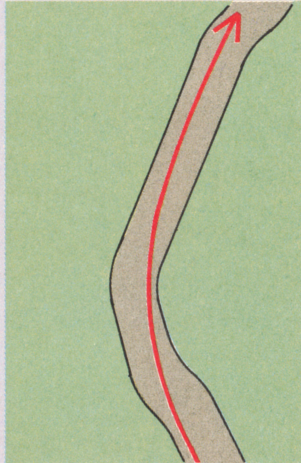
MEXICO

メキシコは前半ストレート主体、後半以降は急カーブが続く。しかも、コーナーが左に右にと変化するため、一度ラインを外すとすぐにコースアウトしてしまう。多少タイムロスになっても減速をしよう。第１コーナーは下を参照。

➡まずは減速、あとはアクセルを踏まずラインどおり

ポールポジションラップ	39秒前後
予選通過ラップ	52秒前後
セッティングタイプ	ハンドリング

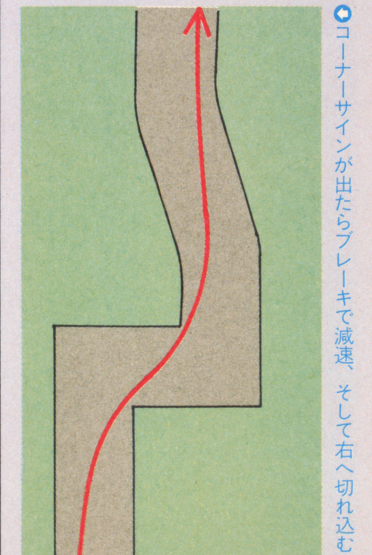
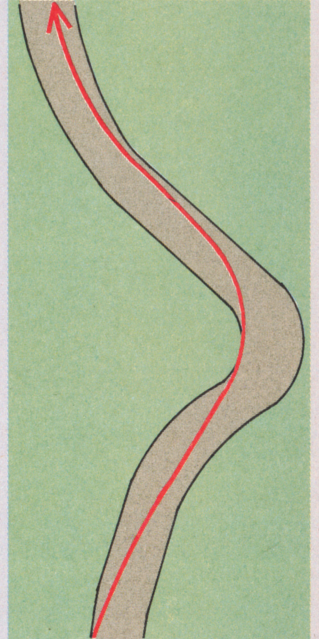
FRANCE(Mag)

バリエーション豊かなコーナーが多い。また、長いストレートもあるためセッティングに悩むところだが、バランスにしてコーナリングを安定させよう。コース中盤にあるシケインは早めに減速すること。そのあとの連続コーナーを下で解説。

➡２つめの赤いサインで左側から右側の縁石へ移ろう

ポールポジションラップ	38秒前後
予選通過ラップ	51秒前後
セッティングタイプ	バランス

JAPAN

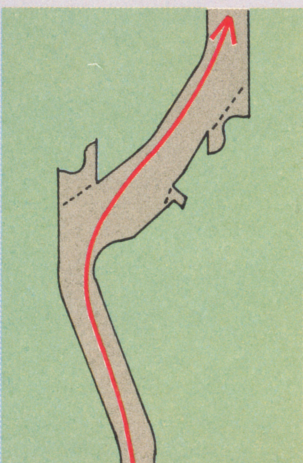
このコースは、長いストレート、難易度の高いコーナーと総合的なテクニックが要求される。序盤のＳ字に始まり、最後はシケインで終わる。コース序盤にあるＳ字は、コーナーのインを走れるようにエンジンブレーキで確実に減速。減速さえうまくいけば、コーナーを右、左、右とリズムよくステアリングを切れる。そのほかで中盤のポイントとなるヘアピン、シケインは下の図を見てほしい。

➡立体交差通過後からエンジンブレーキ。あとはアクセルを踏まずに曲がれ

➡コーナーサインが出たらブレーキで減速、そして右へ切れ込む

ポールポジションラップ	40秒前後
予選通過ラップ	50秒前後
セッティングタイプ	バランス

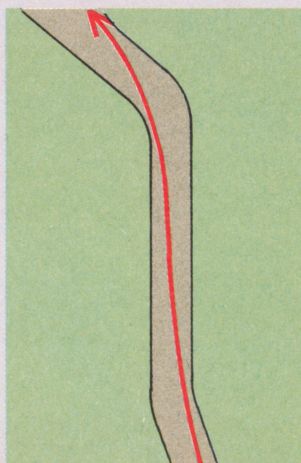
GREAT BRITAIN

複雑なコーナーがコース全体に散りばめられている。コース途中には連続コーナーがあるので、セッティングは基本的にはバランスでいい。ただ、ストレートの割合が多い方なのでエンジンをＨＩＧＨにした方がいいだろう。コース後半の立体交差後のコーナーを下で解説。

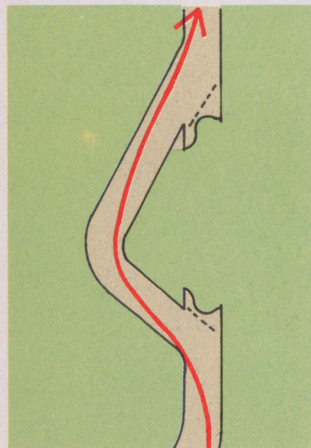
➡コーナー前の立体交差からエンジンブレーキで減速

ポールポジションラップ	41秒前後
予選通過ラップ	52秒前後
セッティングタイプ	バランス

HUNGARY

ハンガリーは、モナコに匹敵するくらい難しいコース。コーナーが連続して現れ、アクセル全開で走れるストレートが２ヵ所しかない。セッティングはバランスにして、コーナリングに重点を置く。降雨率が高い方なので、天候によってはキャンバーは10度にしたほうがいい。

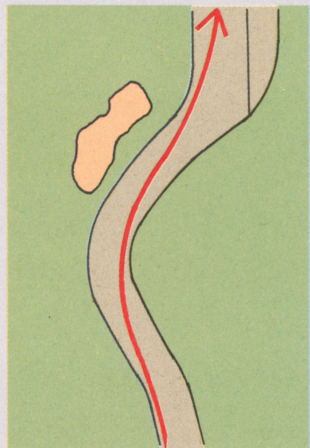
➡最終コーナーはラインしだいで減速せずに曲がれる

ポールポジションラップ	44秒前後
予選通過ラップ	54秒前後
セッティングタイプ	バランス

BELGUIM

ベルギーもかなり難易度の高いコース。しかも、降雨率が高いので雨の中を走ることも多い。セッティングは当然ハンドリング。ウィングを立て、キャンバーも晴れていれば、20度にしよう。中盤以降はコーナーのサインが出続ける。コースを覚えていないとコースアウトになるぞ。

最終コーナーは、直前にエンジンブレーキをかけろ

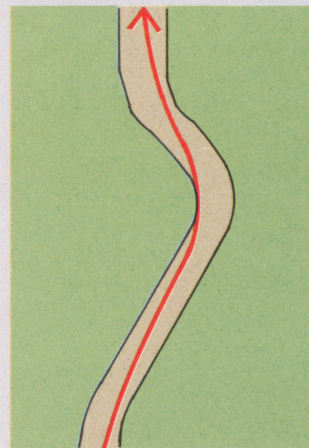
ポールポジションラップ	43秒前後
予選通過ラップ	54秒前後
セッティングタイプ	ハンドリング

SPAIN(Bar)

このコースは、大小様々なコーナーが散りばめられている。セッティングはバランス。さらにサスとキャンバーをコーナリング重視に変更してもいい。このコースで問題となるのはサインといったん逆に曲がるコーナーだ。場所を覚えておこう。最終コーナーは下の図をを参考に。

進入前に軽く減速し、コース左側に寄っておこう

ポールポジションラップ	38秒前後
予選通過ラップ	50秒前後
セッティングタイプ	マックス

S.AFRICA

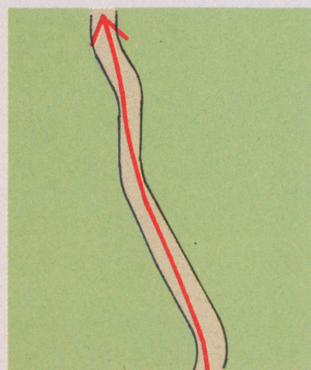
ストレートとコーナーがうまくミックスされたコース。セッティングは初めのうちはバランス、コースに慣れたらマックスで行けるだろう。ただ、コースアウトの危険性があるところにサンドトラップが必ず配置されている。コーナー前の減速を確実に。最終コーナーは下を参照。

コーナーの頂点はインをかすめるようにいこう

ポールポジションラップ	41秒前後
予選通過ラップ	53秒前後
セッティングタイプ	マックス

高速サーキット

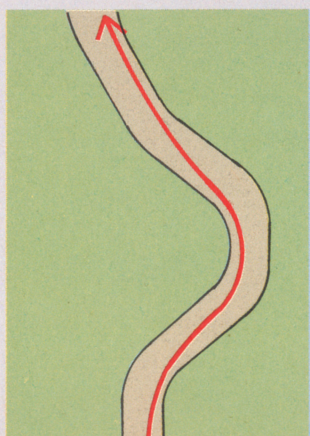
ここでは高速サーキットを得意とするプレイヤー向けのコースをまとめた。セッティングは最高速に重点を置こう。

BRAZIL

このコースは、エンジンブレーキを必要とするコーナーが2ヵ所ある。1つめのホームストレート後のS字は、コーナー前のストレートで右端に寄せ、コーナーを左へつっこみエンブレをかける。

最終コーナーは左→右にすばやく切る

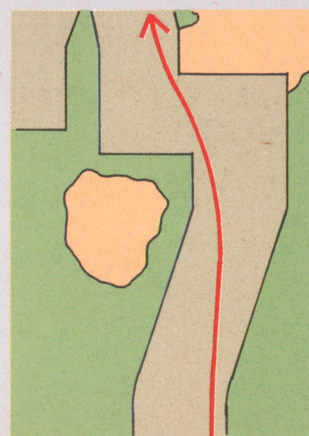
ポールポジションラップ	43秒前後
予選通過ラップ	53秒前後
セッティングタイプ	バランス

SAN MARINO

ここサンマリノは、ストレートが多いコース。ただ、コーナーのほとんどが減速を必要とするので、コーナリングに不安のある人は、キャンバーを20度、サスをハードにしたほうがいい。前半のストレートのあとのコーナーを下で解説。

サインが出たらエンブレ、あとはラインどおりに

ポールポジションラップ	38秒前後
予選通過ラップ	47秒前後
セッティングタイプ	マックス

CANADA

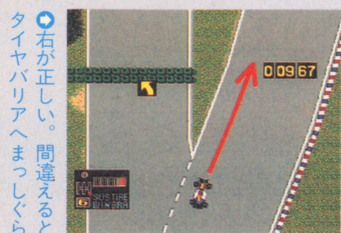
長いストレートが勝負のポイントになるコース。そこでタイムを稼ぐために、セッティングを最高速重視のマックスにする。ただ、少ないコーナーの難易度が高いので、コーナー入口では確実に減速しよう。コース中盤のシケインは下を参照。

右に寄り、シケイン内側の縁石を目指して曲がれ

ポールポジションラップ	39秒前後
予選通過ラップ	51秒前後
セッティングタイプ	マックス

GERMANY

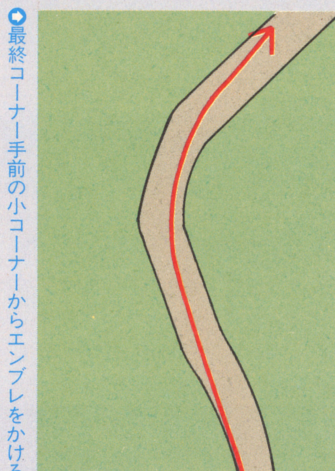
このコースにあるコーナーはそれほど難しくはない。ただやっかいなのが、それぞれのコーナーにあるまぎらわしいエスケープゾーンだ。コースをきちんと把握していないと、間違って突っ込んでしまう。右、右、左の順番でくる。

右が正しい。間違えるとタイヤバリアへまっしぐら

今度も右が正しい。コースを覚えよう。次は左だ

ポールポジションラップ	37秒前後
予選通過ラップ	47秒前後
セッティングタイプ	マックス

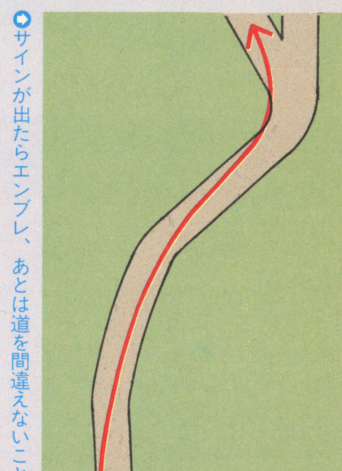
ITALY

ここイタリアは、長いストレートが続く超高速サーキット。エンジンのパワーがものをいうコースなのでエンジンパワーのないマシンに乗っている人は苦戦することになる。セッティングはもちろんマックスで最高速重視だ。

最終コーナー手前の小コーナーからエンブレをかけろ

ポールポジションラップ	38秒前後
予選通過ラップ	50秒前後
セッティングタイプ	マックス

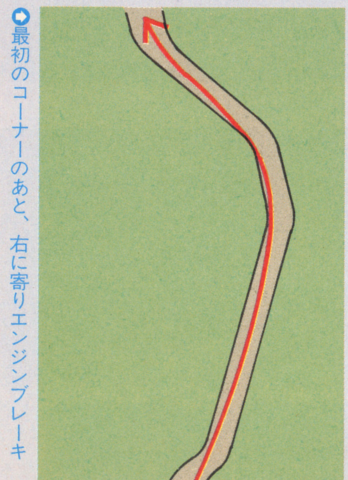
PORTUGAL

ここは、ストレートとストレートの合間に急なコーナーが配置してある。そのため、コーナーに入るには急激なブレーキングが必要となる。そこでセッティングはタイヤに負担のかからないものにする。コース中盤のヘアピンを下で解説。

サインが出たらエンブレ、あとは道を間違えないこと

ポールポジションラップ	40秒前後
予選通過ラップ	50秒前後
セッティングタイプ	バランス

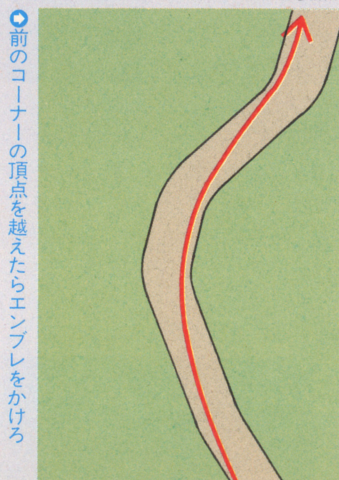
SPAIN(Jer)

このコースはゆるやかなコーナーが多い。基本的なセッティングはバランスでギアをＨＩＧＨに変えればいい。このコースのポイントはライン取りの正確さ。ライン取りがきちんとできればノーブレーキで走ることも可能になる。最終コーナーのポイントを下の図で解説している。

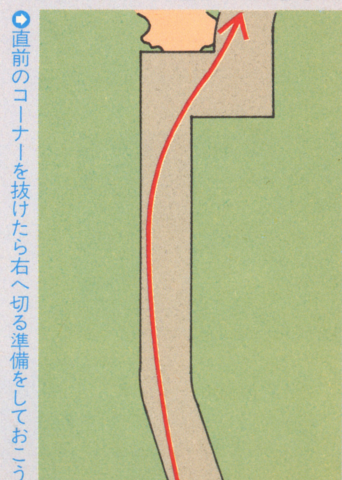
最初のコーナーのあと、右に寄りエンジンブレーキ

ポールポジションラップ	41秒前後
予選通過ラップ	52秒前後
セッティングタイプ	バランス

FRANCE(Pau)

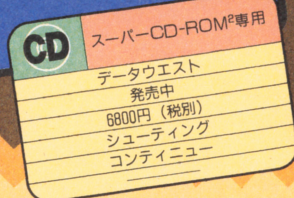
このコースは、超高速サーキットだが、数少ないコーナーが結構難しくコースアウトする可能性が高い。しかも、コース周辺がすべて砂地で覆われているため、リタイアになりやすい。セッティングはサスとキャンバーをコーナリング重視にしよう。最終コーナーは下の図を参照。

前のコーナーの頂点を越えたらエンブレをかけろ

ポールポジションラップ	37秒前後
予選通過ラップ	47秒前後
セッティングタイプ	マックス

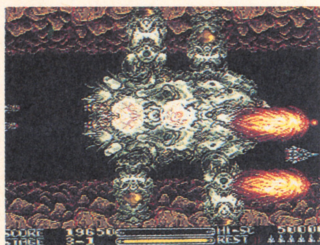
NICHIBUTSU

このゲームだけのオリジナルコース。ストレートがほとんどを占め、コーナーも難しいものはない。セッティングは当然マックス。コーナーの難所をあえてあげるとすれば、2つのシケインだろう。2つ目は右端に寄せてサインが出たら切れ込めばいい。1つ目は下図を参考に。

直前のコーナーを抜けたら右へ切る準備をしておこう

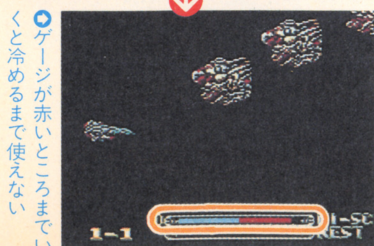
ポールポジションラップ	37秒前後
予選通過ラップ	47秒前後
セッティングタイプ	マックス

ライザンバーIII

バックアップ・ユニットを場面に応じて使い分けろ

全6面のシューティング。メインショット、雷斬牙（ライザンバー）、バックアップ・ユニットの3種の武器とオーバーブーストを操り、趣向を凝らしたステージを進んでいく。各ステージにはガードデバイスと呼ばれるボスがいるぞ。バックアップ・ユニットの種類と装着方向を、場面に応じて使いこなしていこう。

ボスの弱点がとてもわかりにくい。謎を解いて進め

オーバー・ブースト

緊急加速装置。約１秒間、普段の4倍のスピードが出せる。２つのゲージのうち、上のゲージが赤いところまで行くとオーバーヒートで使えなくなり、時間が経つとまた使えるようになる。速すぎて自機の制御が難しいので、小刻みに使え。

通常の4倍の速さで動く。制御しきれないので、下手に使うと自滅するぞ

ゲージが赤いところまでいくと冷めるまで使えない

バックアップ・ユニット

バックアップ・ユニットにはインパクト・ブラスター、テラ・フレイム、イクシード・プレッシャーの3種類があり、それぞれ黄、赤、緑のユニットを取って選ぶ。パワーアップはしない。ユニットの先端は時計回りに回っていて、取ったときの方向によって、攻撃方向を前方・上下・後方の3種類のうちから選べる仕組みになっている。各ステージの各場面それぞれに、有効なユニットがある。

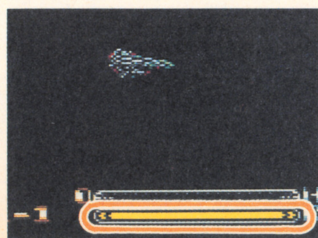
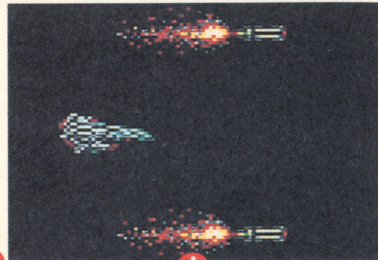
インパクト・ブラスター
ビーム兵器。発射されたあと加速して、破壊力が増していく。攻撃範囲が狭いのが難点。

テラ・フレイム
炎を放射する。接近戦に最適。一定間隔で炎が途切れてしまうが、最も多用する武器だ。

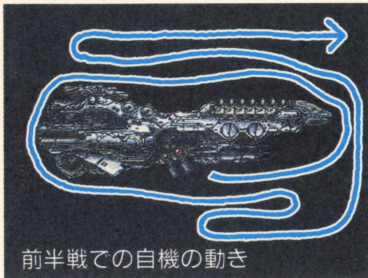
イクシード・プレッシャー
２つの光球を発射する。光球はある程度操作できる。ほかの２つと比べると威力が弱い。

雷　斬　牙

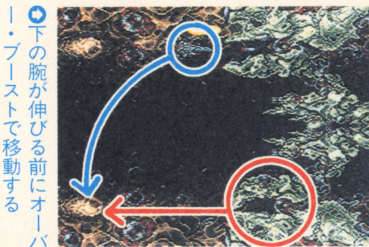
Ⅱボタンを押し続け、下のゲージが黄色くなったときにボタンを放すと、２つのミサイルが発射され、次にボタンを押すと、そのミサイルが8つのホーミングミサイルに分かれる。最も攻撃力の高い武器なので、途切れなく使っていこう。

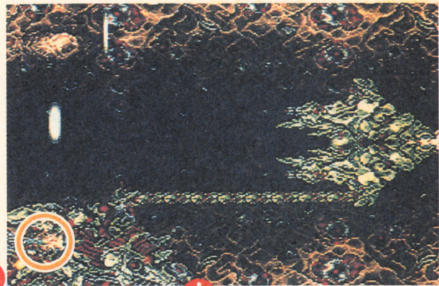
ボタンを押し続けるとゲージが約2秒で黄色くなる

２つのミサイル。それほど威力はないぞ

8つのホーミングミサイル。最強の武器だ

ステージ1 ドライアッド 母艦の援護射撃

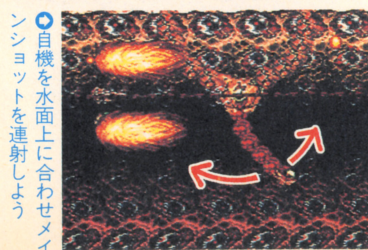
ステージ前半は母艦ドライアッドの周囲で戦う。母艦にぶつかるとミスになってしまう。ユニットは緑を前方で取ろう。雷斬牙を撃ち続けていれば問題はない。後半では対ボス用に黄色のユニットを前方で取っておこう。ボスは上下の腕を速攻で片づけてから、じっくり料理しよう。

⬆途中、緑・赤・黄・赤の順でユニットが出る。緑・前方と、黄色・前方を取ろう

ガードデバイス 魄駭冂甇（ハク・カイ・キョウ・ケイ）

ボスは上下の腕を伸ばして攻撃してくる。ボスが出現した瞬間に、まず上の腕を破壊し、下の腕が伸びる前に、オーバー・ブーストを使い画面左端下に移動する。下の腕は、伸びてきたところを腕の中に入って倒す。2つの腕を破壊したらあとは楽勝だ。メイン・ショットとインパクト・ブラスターで弱点を狙えばよい。

⬇下の腕が伸びる前にオーバー・ブーストで移動する

⬇自機を画面左端に寄せて、伸びてくる腕の透き間に入り込む。虎穴に入ってしまえ

⬇敵の黄色い弾は破壊できる。敵の背後からの赤い誘導弾は破壊不可能だ

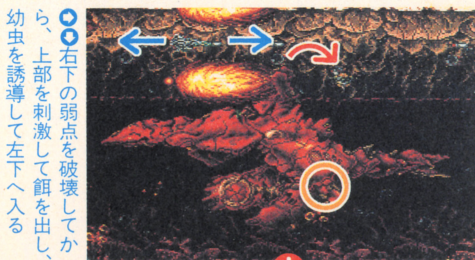
ステージ2 粘液湖 スピードダウンする自機

画面の3分の2を占める粘液湖の中に入ると自機の速度が遅くなる。赤のユニットを前方で取って、オーバー・ブーストを駆使しながら戦っていこう。ボスの攻撃は激しくないが、弱点に近づきにくいので倒すのに苦労する。焦りは禁物だ。

⬇天井の敵の先端が落ちる前にテラ・フレイムで倒せ

⬇かなりしつこく自機を狙ってくる。オーバー・ブーストと雷斬牙を使え

⬇自機を水面上に合わせメイン・ショットを連射しよう

ガードデバイス 霙甲濮卍瓷（ヨウ・チョウ・ホク・バン・シ）

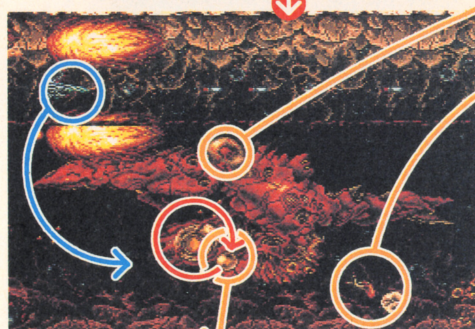
ボスの攻撃は激しくない。初めは画面左上で雷斬牙を撃っていること。勝手に弱点に当たってくれる。敵の上部ポッドが壊れたら、壊れたところを雷斬牙で刺激して餌を出し、無敵の幼虫を誘導する。その隙に画面下に移動し弱点を攻撃する。

⬇右下の弱点を破壊してから、上部を刺激して餌を出し、幼虫を誘導して左下へ入る

❶幼虫を誘導する

上部ポッドを刺激して餌を出し、無敵の幼虫を誘導する。

⬇ここを雷斬牙で刺激してやると餌が出てくる

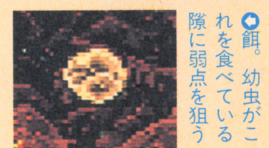
⬇餌。幼虫がこれを食べている隙に弱点を狙う

⬇幼虫。無敵だが、粘液湖の外には出てこない

❷弱点を攻撃する

敵の弱点から発射されるレーザーは遅いので、簡単によけられる。テラ・フレイムで燃やそう。

⬇回転する弱点が攻撃してくる

⬇回っている敵の弱点を攻撃だ

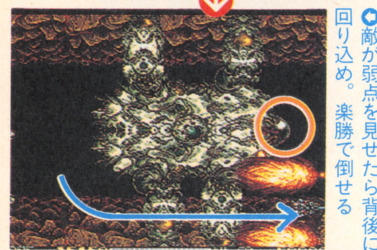
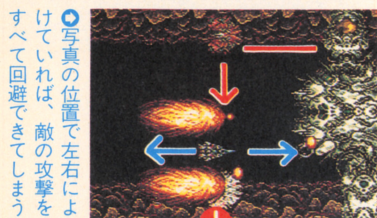
※写真上の印は、青が自機の動き、赤が敵の動きと攻撃、オレンジが写真上の注目すべき点を表す

ステージ3 悠(キュウ)・ヤク・カン・ソウ 敵の背後に回り込め

ステージ3　倊倫鼾走(キュウ・ヤク・カン・ソウ)　**敵の背後に回り込め**

2体のボスが登場する。1体目のボスには赤の後方、2体目は赤の上下のユニットを取って対処しよう。どちらの弱点も後方にあるので、敵の背後に回り込め。

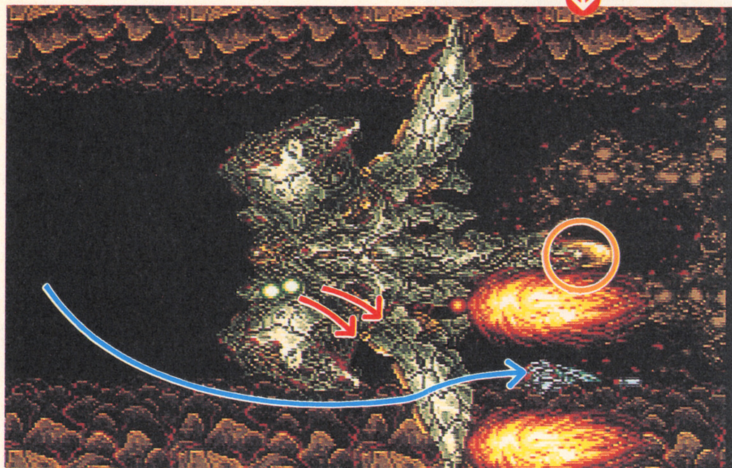
ガードデバイス1　虎蝍倊倫鼾走(コ・ジク・キュウ・ヤク・カン・ソウ)

敵は初め弱点を隠している。弱点が見えてくるまで待ち、見えたらすぐに背後へ回る。敵の足は通り抜けられるぞ。

⬅写真の位置で左右によけていれば、敵の攻撃をすべて回避できてしまう

⬅敵が弱点を見せたら背後に回り込め。楽勝で倒せる

ガードデバイス2　鰲瑁倊倫鼾走(ゴウ・バイ・キュウ・ヤク・カン・ソウ)

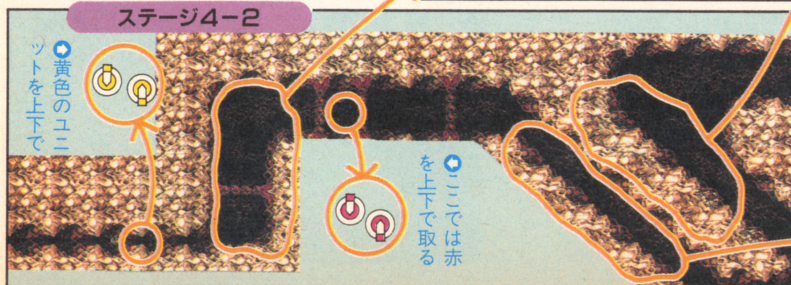
まず、前方にある2ヵ所の敵の弱点を攻撃する。雷斬牙を使えば問題はない。敵は2種類の攻撃をしてくるが、オレンジの弾は画面左端にいれば当たらない。前方の弱点を破壊すると、後方に弱点が現れる。敵の隙をぬって背後に回れ。倒すのに少し時間がかかるので、焦らずに。

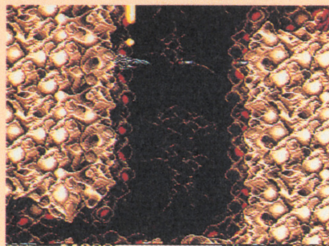
⬇オレンジの弾は、画面奥から自機を襲ってくるが、当たらなければ何のことはない

⬅敵の後方の弱点が現れたら、上下に動く敵の隙をついて回り込む。テラ・フレイムで接近戦に持ち込め

ステージ4　石化窟　狭い通路で待ち構える敵

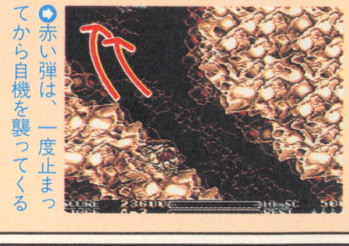
狭い通路が延々と続くステージ。前半は幅にゆとりがある。緑・上下のユニットを取って進もう。後半のステージ4－2は、幅が狭く色々な方向にスクロールするので、ゲーム中1、2を争う難所となっている。ユニットの選別も黄色・上下、赤・上下と2回変える。また、ボスには特殊な攻撃方法で戦うことになる。

ステージ4－2

初めに黄色のユニットを上下で取り、次は赤を上下で取る。2回連続の斜めスクロールでは、待ち構えている敵と転がってくる敵を、テラ・フレイムで倒せ。

上スクロール

左側の壁に、敵がはり付いている。自機を左の壁の上方に移動させ、天井が見えてくるまで攻撃し続けよう。

⬆左の壁すれすれに自機を寄せよう

斜め上スクロール

スクロールのスピードが速い。敵を無視して通路を一気に駆けのぼり、広いスペースで敵の弾をかわしていよう。

⬅赤い弾は、一度止まってから自機を襲ってくる

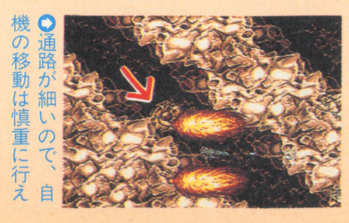
斜め下スクロール

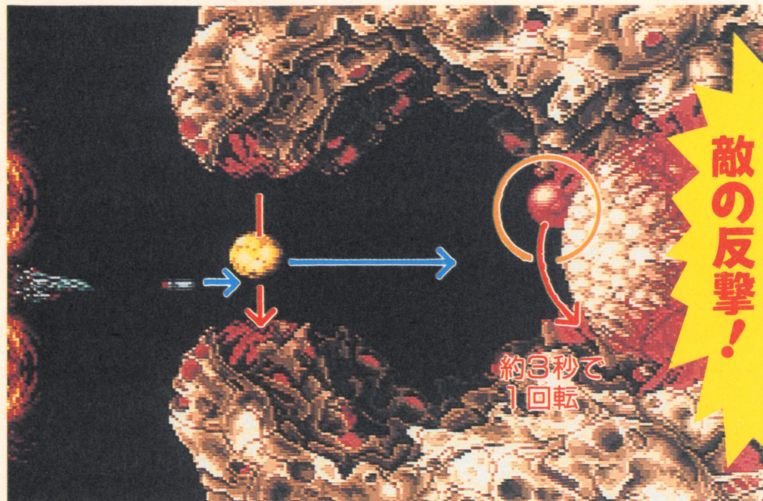
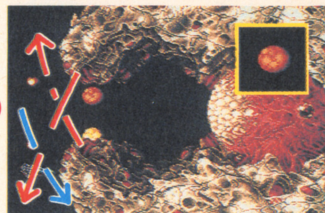
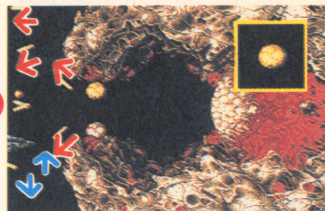
なるべく画面下にいて、テラ・フレイムで敵を1つずつ燃やしていこう。

⬅通路が細いので、自機の移動は慎重に行え

⬅黄色のユニットを上下で

⬅ここでは赤を上下で取る

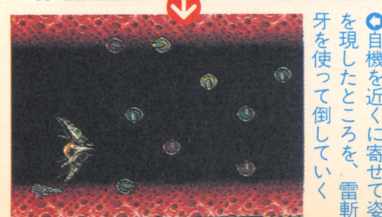
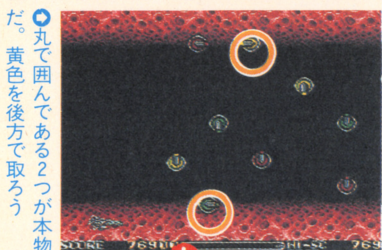
ガードデバイス 瓏閶黽삥弖卆卄（ロウ・ギョク・ビン・チョウ・テ・ソツ・キュウ）

このボスの弱点は内側を回っている玉で、約3秒ごとにしか姿を見せない。そしてその外側を、白・赤・黄色の3つの玉が回っている。外側の玉を撃って内側へ飛ばし、弱点にぶつけるという攻撃方法をとる。失敗するとそれぞれの玉ごとに異なった反撃をしてくる。白い玉が一番よけやすいので、白い玉を狙おう。

メインショットで外側の玉を撃ち、内側の弱点に当てろ

白い玉が回転しながら進んでくる。下によけろ

赤い弾が発射される。画面下、敵のそばへ行け

黄色いレーザーが飛び交う。一番よけにくいぞ

ステージ5 腐食肉腫 恐怖の強制逆スクロール

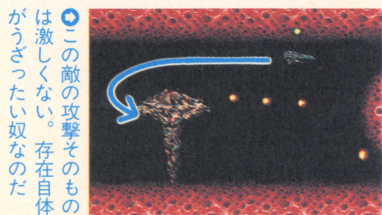
右から左へと逆スクロールするステージ。ボスは簡単に倒せるが、そこにたどり着くまでが難しい。ザコキャラの攻撃は、ゲーム中このステージが一番激しいので、雷斬牙と緊急回避用のオーバー・ブーストを多用していこう。ユニットは初めに黄色を後方で取り、次はニンが通り過ぎてすぐに出てくる赤を後方で取る。

器咫（キ・シ）

ユニットに化けていて、自機がそばによると襲いかかる。ステージ全般を通して出現するが、特に最初に大量に現れる。襲ってきたときに雷斬牙を使って倒そう。

丸で囲んである2つが本物だ。黄色を後方で取ろう

自機を近くに寄せて姿を現したところを、雷斬牙を使って倒していく

雷斬破

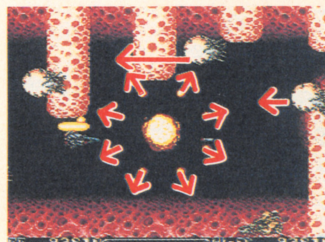
この敵は雷斬牙を打ち返して無効化してしまう。こいつが画面にいるあいだは雷斬牙が役に立たないので、早めに倒しておきたい。画面左に回り込んで、メイン・ショットを使おう。2回現れる。

この敵の攻撃そのものは激しくない。存在自体がうざったい奴なのだ

驫（ヒョウ）

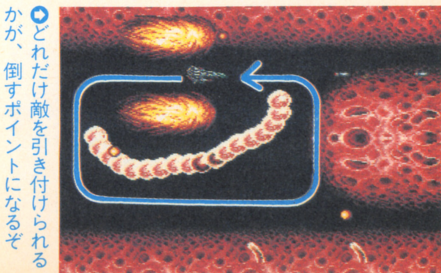
この敵は細くなっている通路で立ちふさがり、自機の邪魔をしている。後方攻撃で下に落として、通路を確保しよう。

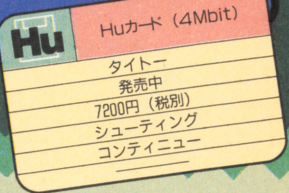
インパクト・ブラスターかテラ・フレイムを使わないと、落とすことはできないぞ

儿（ニン）

群れをなして漂ってくる敵。攻撃はしてこないが、倒すと全方位に弾をばらまく。何もしないで通り過ぎるのを待とう。

倒すと弾をばらまくぞ。この敵に雷斬牙は禁物だ

ガードデバイス 擂榷組兮嘗苡匚夬（ライ・ロウ・ソ・ケイ・ジョウ・イ・ホウ・カイ）

この敵は、うねうねとくねりながら自機に向かってくる。このゲーム中最も弱いボスだ。なるべく自機に近づけておきながら、下の写真の矢印のように弾をよけていれば、勝手に自滅してくれるぞ。

どれだけ敵を引き付けられるかが、倒すポイントになるぞ

※写真上の印は、青が自機の動き、赤が敵の動きと攻撃、オレンジが写真上の注目すべき点を表す

最強状態になってからが本当の勝負だ

自機をパワーアップさせガンガン撃ちまくる、全5面の超難度シューティング。自機には、3種類のショット・ウェポンと達人ボムがある。ここではラウンド3までの中ボスとボスを攻略していくが、最強状態で、達人ボムをガンガン使わなければ、倒すのは不可能に近い。

広範囲をカバーする達人ボム。敵の弾も消せる

3種のショット・ウェポン

ショット・ウェポンには3種類あり、それぞれ3段階までパワーアップする。

下の3枚の写真は、それぞれの最強状態のときのものだ。おおまかに言って、対ボスと対ザコキャラに分かれるので状況によって使い分けていこう。

パワーショット

ザコキャラにもボスにも役に立つ、オールマイティなショットだ。

達人ビーム

対ボス戦に最適。3種類の中で一番威力がある。ただし攻撃範囲が狭い。

サンダー・レーザー

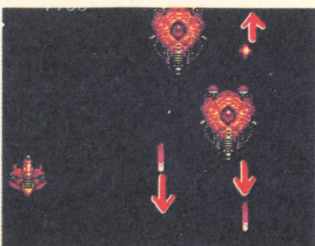
ボスにはまったく役に立たないが、ザコキャラに絶大な威力を発揮する。

ROUND 1 —まずは最強状態に—

このラウンドは中ボスが4体、ボスが1体現れる。敵は初めからガンガン攻撃してくるので、油断しているとすぐにやられてしまうぞ。あとで泣きを見ないためにも、この最初のラウンドでショット・ウェポンを必ず最強状態にしておこう。

中ボス1 ガイラン

ガイランは画面の上から2体現れて、前方にレーザー、後方に弾を1発発射したあと、前方に弾を3発発射する。3発の弾は画面左下でよけ、ガイランがレーザーを発射したら、接近して攻撃しよう。

ガイランがレーザーを発射したら、接近して攻撃だ

中ボス3 ズン

ズンは画面の上から3体同時に現れ、上下左右にすばやく動きながら、2本のレーザーと3発の弾で攻撃してくる。3体現れた瞬間、左側のズンを達人ボムで倒し、あとは画面左で弾をよけまくる。

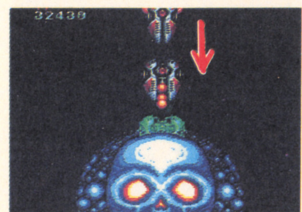
この位置で達人ボムを使い、ズンを一体倒せ

中ボス4 カプセラン

中ボスは画面の上から4体縦に並んで降りてくる。画面下中央で待ち受け、中ボスの発射する弾が自機に当たる瞬間に、達人ボムと達人ビームで攻撃すれば、2体倒せる。残り2体とは画面下で戦え。

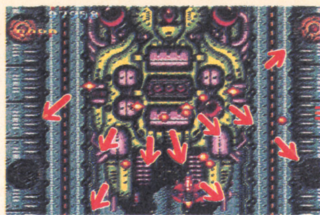
画面の下で達人ボムを使う。達人ビームを装備していれば、2体倒せる

ここが安全地帯だ!!

このラウンドで安全地帯のある敵は、中ボスのタイガーだ。画面左上が安全地帯になっている。中ボスがいなくなる寸前に画面左上から敵が現れる。背景に紫の星が見えたら、少し下に移動して攻撃体制に入れ。

できるだけ画面の左上に寄っていること

ボス　J.タンク

このボスは目を見張る程の弾を発射してくる。中央で達人ボムを2発使う。ボスの発射する弾が6発だけになり、楽にかわせるようになる。画面両端のザコキャラは、出現と同時に倒すように。

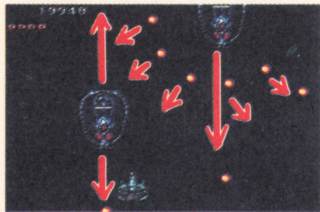
◎ボスの猛攻。並の反射神経でよけるのは無理

◎中央で達人ボムを2発使う。あとは楽勝だ

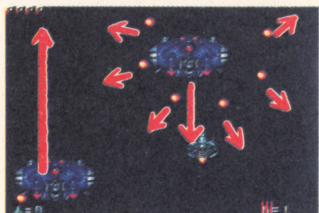
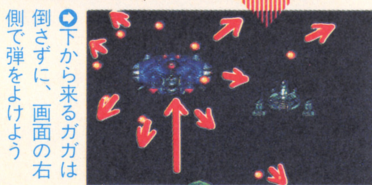
ROUND 2 —達人ビーム発射!!—

このラウンドは、中ボスが3体、ボスが1体登場する。また、倒すと破裂して弾をばらまくザコキャラが、大量に出てくるので、ショット・ウェポンは、攻撃範囲の狭い達人ビームを使っていこう。

中ボス2　ビーラン

3体現れる中ボスは、上下に移動しながら自機を攻撃してくるが、倒すと爆発して弾をばらまく。中ボスが上にいるときに攻撃しよう。達人ボムは2発使い、残りはあとの敵のためにとっておく。

◎中ボスが画面の上に行ったら達人ボムを使え

中ボス3　ガガ

ガガは上と下から2体、放射状に弾を発射して襲ってくる。まず上から1体現れるので、すかさず達人ボム3発で倒せ。2体目のガガの弾は、画面右側でよける。

◎まず上のガガを倒す。達人ボムを3発使おう

◎下から来るガガは倒さずに、画面の右側で弾をよけよう

ここが安全地帯だ!!

ラウンド2では、中ボスのブクブと、ボスのバッドロンに安全地帯がある。ブクブの安全地帯は画面下中央。バッドロンの安全地帯は弱点の真下。自機をずっとここに張りつかせていれば楽勝。

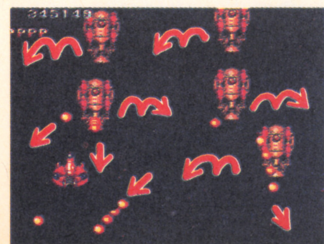
◎ブクブの弾に当たりそうで当たらない

◎思わず感服してしまう安全地帯だ

ROUND 3 —達人ボムを取りまくれ!!—

中ボスが3体、ボスが1体出現する。このラウンドの中ボスはとても耐久力があり、最低でも達人ボムを3発は使わなければ倒せない。このラウンドでは達人ボムが大量に取れるので、すべて取って、中ボスに惜しみなく使っていこう。

中ボス1　ラッパー

ぞくぞくと5体現れるラッパーは、5発の弾を発射しながら、左右にピョンピョン飛び跳ねる。ラッパーのこの動きについていくのがとても難しい。なるべく画面中央で、達人ボムを使って倒そう。

◎中ボスのこの動きは無視して、とにかく達人ボムを使え

中ボス2　ブブ

ブブは画面の上から3体現れ、編隊を組みながら下に降りてくる。ブブが下に降りてくるところを、達人ボムを使って倒そう。ブブはとても耐久力があるので、達人ボムを出し惜しみするな。

◎ブブが降りて来たところを、達人ボムで一掃だ

ここが安全地帯だ!!

ラウンド3で安全地帯のある敵は、中ボスのエネルギーボーイ。ラウンド2のブクブと同様、画面下中央が安全地帯だ。こいつが出現したら、すぐに自機を移動させよう。少しでも遅いとやられてしまう。

ボス　グルス

このボスの攻撃は、放射状に弾を6発発射するだけだ。自機が画面の下にいれば、簡単によけられる。達人ボムを使う必要もなく、ショットだけで大丈夫だ。

◎画面の下で、グルスの弾のあいだをすり抜けよう

◎自機が最強状態であれば、ここで動かずに中ボスを倒せる

※写真上の印は、赤が敵の動きと攻撃、黄色が安全地帯を表しています。

完全データ解説。これさえ読めば全選手を掌握できる!!

パワーリーグ5

Hu
Huカード（6Mbit）
ハドソン
8月7日発売予定
6800円（税別）
スポーツ
パスワード・バックアップメモリ
マルチタップ対応（最大4人）

全選手のデータで勝利の栄光をつかめ!!

ガンガン打って点を取る、爽快感にあふれた打高投低の野球ゲーム。今回は球団と選手がすべて実名になった。ここでは全選手のデータを載せたので、使用するチームを選ぶときや、対戦相手を調べるときに、有効に活用して欲しい。敵を知り、己を知れば、百戦危うからず!!

バックネット裏から見たような画面。打撃も投球も、この画面で行う

コンピュータには変化球を

コンピュータは変化球に弱い。右投げの投手はプレート端から対角線上にカーブを、左投げの投手はシュートを投げろ。

優秀なピッチャーだと、これで三振の山を築ける

記号の見方

守＝守備位置：2はキャッチャー、3はファースト、4はセカンド、5はサード、6はショート、7はレフト、8はセンター、9はライト、打席：Lは左、Rは右、Sはスイッチヒッター（打席位置はピッチャーの右投げ・左投げによって決まる）、投法：Lは左投げ、Rは右投げ、Oはオーバースロー、Sはサイドスロー、Uはアンダースロー、球種別威力：Cはカーブ、Sはシュート、Fはフォークを表す。

広島東洋カープ

平均打率	平均防御率
.252	2.75

平均防御率が、12球団中群を抜いて低い。特にリリーフとストッパーが活躍してくれるぞ。

野手名	守	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
しょうだ	4	S	.291	8	11	4
まえだ	8	L	.271	4	12	6
のむら	6	L	.324	10	14	5
ブラウン	7	R	.301	15	9	5
こばやかわ	3	L	.259	7	7	4
にしだ	9	L	.289	7	6	6
えとう	5	R	.215	11	9	6
たつかわ	2	R	.237	1	5	6
やまさき		S	.301	8	11	7
まちだ		R	.241	12	9	5
にしやま		R	.279	4	8	5
まつい		R	.227	2	7	5
おがた		R	.185	5	11	5
ちょうし		R	.206	0	10	6
おと		L	.203	1	7	5
はら		L	.254	1	9	6

投手名	投法	防御率	球種別威力 C	S	F	最高速度
かわぐち	LO	2.90	6	5	4	143
ささおか	RO	2.44	4	2	4	147
きたべっぷ	RO	3.38	4	5	3	140
ながとみ	RO	4.82	4	2	1	151
かわばた	RO	2.36	4	4	6	142
あだち	RS	3.79	3	4	5	147
いしぬき	LO	1.98	3	3	2	143
おおの	LO	1.17	5	3	6	149

中日ドラゴンズ

平均打率	平均防御率
.268	3.24

本塁打数の多い選手がそろっている。打撃戦になれば、このチームにかなうものはいない!!

野手名	守	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
しみず	8	R	.276	0	11	6
たねだ	6	R	.272	5	10	6
ライアル	7	L	.262	24	7	5
おちあい	3	R	.340	37	8	4
うの	5	R	.238	26	8	5
ながしま	9	L	.286	4	10	5
まえはら	4	R	.254	9	9	5
なかむら	2	R	.270	20	6	7
ひこの		R	.320	3	10	6
かわまた		L	.331	5	5	4
やまぐち		R	.211	3	11	6
たいほう		L	.283	26	5	5
にむら		R	.244	2	9	5
みなみむれ		R	.297	6	11	7
たつなみ		L	.290	10	12	6
やの		R	.111	1	11	7

投手名	投法	防御率	球種別威力 C	S	F	最高速度
いまなか	LS	2.52	5	2	5	147
かく	RO	2.71	5	4	6	149
やまもと	LO	3.63	4	2	5	140
アンダーソン	RO	4.09	4	4	4	142
にしもと	RO	3.18	3	7	0	139
こじま	RO	3.60	3	2	2	142
もりた	RO	3.03	5	2	4	150
よだ	RO	3.18	4	1	3	157

ヤクルトスワローズ

平均打率	平均防御率
.267	3.42

リリーフ、ストッパーの防御率が高い。なるべく先発完投を目指そう。バッターは皆優秀だ。

野手名	守	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
いいだ	8	R	.242	4	12	5
じょう	7	R	.275	2	13	7
レイ	4	S	.299	11	9	5
ひろさわ	3	R	.278	27	8	4
いけやま	6	R	.269	32	10	5
ハウエル	5	L	.259	21	9	6
はた	9	L	.292	16	6	5
ふるた	2	R	.340	11	7	7
はしがみ		R	.287	5	10	5
あらい		L	.222	4	8	4
すみ ふじお		R	.235	7	6	5
とましの		S	.249	4	11	4
すぎうら		L	.308	6	5	3
やえがし		R	.273	0	5	2
どばし		R	.234	3	7	5
やなだ		S	.206	4	11	6

投手名	投法	防御率	球種別威力 C	S	F	最高速度
にしむら	RO	2.80	4	2	3	146
かわさき	RO	2.91	5	1	4	149
かとう	LO	3.96	6	3	3	142
おかばやし	RO	3.97	3	2	4	151
たかつ	RU	4.23	3	4	4	141
いしい	LO	0.00	5	2	2	152
ないとう	RO	5.57	4	2	3	146
すみ みつお	LS	3.90	5	4	0	137

読売ジャイアンツ

平均打率	平均防御率
.244	3.04

クリーンナップが優秀なので、この3人を中心に点を取っていくようにしよう。

野手名	守	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
おがた	4	S	.277	2	12	6
かわい	6	R	.251	2	11	5
モスビー	8	L	.282	26	10	6
はら	3	R	.268	29	7	5
こまだ	9	L	.314	19	6	4
おかざき	5	L	.258	5	7	5
にしおか	7	R	.236	2	7	6
おおくぼ	2	R	.242	17	6	5
しのづか		L	.266	3	8	4
よしむら		L	.227	10	7	1
くまの		L	.207	0	12	6
おおの		R	.231	4	9	5
むらた		R	.247	17	8	4
おおもり		L	.167	0	6	3
もとき		R	.278	0	9	5
よしはら		R	.155	1	8	6

投手名	投法	防御率	球種別威力 C	S	F	最高速度
くわた	RO	3.16	5	5	4	147
さいとう	RS	3.38	6	3	2	145
みやもと	LO	3.37	5	3	2	145
まきはら	RO	3.39	4	2	4	152
こはらざわ	RO	0.00	6	2	4	143
こうだ	RO	4.59	4	4	2	142
ケアリー	LO	0.00	3	2	6	148
きだ	RO	6.44	4	2	5	152

大洋ホエールズ

平均打率	平均防御率
.265	3.30

足の速い選手がそろっているので、盗塁やタッチアップなど、機動力を生かした試合をしよう。

野手名	守	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
たかぎ	4	L	.333	4	12	4
ほりえ	5	R	.266	2	8	5
レイノルズ	9	S	.316	15	11	6
シーツ	7	L	.316	16	8	4
おさない	3	L	.233	5	7	5
みやざと	8	L	.291	7	10	5
いしい	6	L	.300	0	9	5
たにしげ	2	R	.237	5	7	6
はたやま		R	.319	2	8	3
やしき		S	.274	1	14	7
やまざき		L	.272	1	11	5
よこたに		L	.259	0	10	5
しみず		R	.266	5	7	5
しんどう		R	.175	1	11	5
おおかわ		S	.133	0	13	5
あきもと		R	.250	1	7	4

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
のむら	LO	3.16	4	3	2	143
おかもと	LO	3.74	4	3	4	137
もりた	RO	5.02	5	2	3	144
さいとう たか	RO	0.00	4	2	3	150
だいもん	RO	3.49	2	2	6	142
まつもと	RO	3.23	4	1	2	137
えんどう	RO	5.76	6	4	5	141
ささき	RO	2.00	3	3	6	148

阪神タイガース

平均打率	平均防御率
.253	4.42

投手陣が崩壊している。優秀な2、3、4番バッターを使って、打撃戦に持ち込むしかない。

野手名	守	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
わだ	4	R	.298	0	12	6
かめやま	9	L	.324	4	13	5
パチョレック	7	R	.310	11	6	4
オマリー	5	L	.307	21	7	4
おかだ	3	R	.240	15	7	4
やぎ	8	R	.250	22	10	5
くじ	6	L	.248	1	13	6
やまだ	2	R	.128	2	5	5
まゆみ		R	.267	17	6	4
たかはし		S	.206	0	12	6
ふるや		R	.311	0	7	4
かなもり		L	.235	2	8	5
しまだ		L	.221	0	11	4
なかの		L	.210	8	10	5
きど		R	.227	5	7	5
はぎわら		R	.261	12	11	6

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
かさい	RU	3.77	5	2	3	141
のだ	RO	3.81	4	1	6	149
なかだ	LO	4.25	4	4	3	141
いのまた	LO	3.29	3	6	2	139
ゆふね	LO	4.66	4	4	2	140
なかごみ	RO	4.29	3	2	3	142
なかにし	RO	7.51	5	3	1	143
たむら	LU	3.77	3	5	2	139

西武ライオンズ

平均打率	平均防御率
.253	3.09

打率、防御率、走力にバランスの取れた、優秀なチームだ。どこと戦っても苦戦はしない。

野手名	守	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
つじ	4	R	.271	8	12	4
ひらの	9	S	.281	3	12	6
あきやま	8	R	.297	35	14	5
きよはら	3	R	.270	23	9	4
デストラーデ	D	S	.268	39	11	3
いしげ	5	R	.269	13	8	5
あべ	7	L	.190	3	7	4
いとう	2	R	.212	8	9	6
たなべ	6	R	.267	11	9	5
もり		L	.303	7	6	4
とましの		R	.277	1	10	5
すずき		L	.286	1	8	5
よしたけ		L	.256	2	10	5
はにゅうだ		S	.274	0	10	7
ならはら		R	.228	0	9	5
おおみや		R	.095	0	6	6

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
くどう	LO	2.82	7	1	3	146
わたなべ とみ	RO	2.35	4	3	3	149
かく	RO	2.59	3	3	6	151
わたなべ ひさ	RO	4.40	5	2	4	148
いしい	RS	3.26	4	3	5	140
よこた	RS	3.02	2	4	5	143
かとり	RU	1.78	5	5	5	139
しおざき	RU	4.48	4	2	7	149

近鉄バファローズ

平均打率	平均防御率
.263	3.43

打撃陣に飛び抜けた選手はいないが、全員打率が高い。上位下位関係なくドンドン打っていけ。

野手名	守	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
おおいし	4	R	.268	6	11	4
あらい	8	L	.309	3	9	6
ブライアント	7	L	.238	22	7	3
リード	D	L	.275	10	8	4
いしい	3	R	.290	21	8	5
すずき	9	R	.269	18	6	5
かねむら	5	R	.270	16	8	4
ふるくぼ	2	R	.226	3	8	6
よしだ	6	R	.255	4	13	5
むらかみ		R	.262	13	9	6
なかね		R	.291	6	11	5
かとう		L	.207	0	9	5
あだち		S	.264	1	11	5
なかたに		L	.341	1	7	4
みつやま		R	.207	3	7	5
ふじたて		R	.231	0	10	5

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
のも	RT	3.05	3	3	7	153
おの	LO	2.86	3	6	2	141
ささき	RU	3.21	4	3	5	138
たかむら	RO	3.63	3	4	1	148
たかやなぎ	RO	3.76	3	4	0	140
いりき	RO	2.44	4	1	2	146
あわの	LO	4.93	5	0	4	143
あかほり	RO	3.54	3	5	2	140

オリックスブルーウェーブ

平均打率	平均防御率
.239	3.10

クリーンナップの打率が低いのが少し苦しいが、ホームラン数が多いので、一発に期待しよう。

野手名	守	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
まつなが	5	S	.314	13	13	6
ふくら	4	R	.273	2	12	4
マルチネス	3	R	.248	27	8	4
いしみね	D	R	.269	21	5	3
ふじい	9	L	.222	21	7	6
たかはし	7	R	.245	23	9	4
もとにし	8	R	.264	4	11	6
なかじま	2	R	.253	12	8	6
たぐち	6	R	.280	0	13	6
さとう かず		L	.231	2	10	5
やまもり		R	.154	0	9	7
おがわ		R	.273	5	10	6
むらかみ		L	.121	0	11	5
トーベ		L	.270	18	9	5
やまごし		R	.200	1	10	6
たかだ		S	.208	0	7	5

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
ほしの	LO	3.53	6	2	4	140
はせがわ	RO	3.55	2	4	3	145
やまおき	RO	3.30	5	3	0	141
いとう あつ	RU	3.08	3	4	6	139
さかい	RU	4.15	4	2	2	138
もとひがし	RS	0.00	4	2	2	147
やまうち	RO	2.94	4	3	5	138
さとう よし	RO	4.22	4	2	5	136

日本ハムファイターズ

平均打率	平均防御率
.243	3.04

外人2人のホームラン数が魅力だ。また、リリーフが優秀なので、継投策を用いるように。

野手名	守	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
しらい かず	4	S	.311	4	13	4
たなか みのる	8	L	.263	0	12	6
なかじま	3	R	.219	7	10	5
ウインタース	D	L	.269	33	8	3
マーシャル	7	R	.270	31	9	6
たなか ゆきお	6	R	.241	13	10	6
かたおか	5	L	.343	1	9	5
たむら	2	R	.246	11	9	7
すずき	9	L	.246	4	11	5
おおしま		R	.251	10	6	3
おがわ こう		L	.243	7	9	5
いがらし		R	.258	1	9	6
もり		R	.156	0	10	5
すみよし		R	.175	0	8	6
おがわ		R	.154	2	7	4
ふじしま		R	.238	7	10	6

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
しばた	RS	2.48	3	6	2	143
さかい	LO	3.71	6	2	3	140
にしざき	RO	3.16	5	2	2	148
まつうら	RO	5.21	4	3	5	141
かねいし	RO	3.29	3	2	4	144
みなみ	RO	0.00	3	3	1	149
しらい やす	RO	2.42	4	1	5	148
たけだ	RS	4.04	5	3	2	138

福岡ダイエーホークス

平均打率	平均防御率
.247	3.67

平均打率が低いが、上位打線は優秀。下位打線が足の速さでつなげれば、大量得点が取れる。

野手名	守	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
ささき	7	L	.304	21	12	5
おおの	8	S	.289	1	13	5
ふじもと	5	R	.266	11	6	5
ブーマー	3	R	.300	20	6	3
やまもと	9	L	.286	5	10	7
かどた	D	L	.264	10	4	3
よしなが	2	L	.189	6	8	6
はまな	6	L	.274	1	13	6
ゆがみたに	4	R	.256	6	12	5
きしかわ		R	.256	20	9	4
ひろなが		L	.232	8	9	4
みふね		R	.321	1	10	5
おがわ		R	.217	0	11	6
みずかみ		R	.242	5	9	6
もりわき		R	.071	0	7	6
おおみち		R	.175	5	8	5

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
むらた	RO	3.54	4	3	3	149
タネル	RS	3.19	5	5	6	143
よしだ	LO	4.17	6	3	1	142
わかたべ	RO	0.00	4	3	3	146
きむら	RO	5.88	5	2	3	144
もとはら	RO	4.78	4	4	5	139
えぐち	RO	4.15	3	2	1	148
いけだ	RO	3.66	4	4	6	141

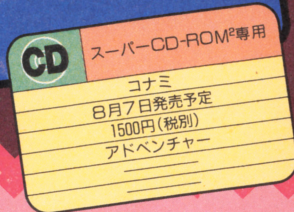
千葉ロッテマリーンズ

平均打率	平均防御率
.258	3.90

ストッパー以外は投手陣が総崩れだ。打撃戦に持ち込み、リードしたらストッパーで逃げきれ。

野手名	守	打席	打率	本塁打数	走力	肩の強さ
にしむら	8	S	.275	2	14	6
よこた	7	L	.284	4	12	6
マックス	9	L	.240	15	12	7
ほり	4	R	.284	20	9	6
ディアズ	D	R	.237	10	5	7
あいこう	3	L	.271	8	9	4
はつしば	5	R	.254	5	8	5
あおやぎ	2	R	.222	1	7	6
みなみぶち	8	R	.248	3	10	6
たかざわ		R	.250	4	9	5
ふるかわ		R	.258	7	6	4
かみかわ		L	.267	2	8	4
ひらい		L	.314	4	10	5
さとう		R	.236	4	9	5
いがらし		L	.240	3	8	7
ふくざわ		R	.243	1	8	5

投手名	投法	防御率	球種別威力			最高速度
			C	S	F	
こみやま	RO	3.95	4	2	2	144
まえだ	LO	3.86	5	1	3	140
うしじま	RO	3.86	7	7	7	141
いらぶ	RO	6.88	3	2	3	160
そう	RO	4.24	6	5	4	142
そのかわ	LO	3.78	6	3	2	138
しらたけ	RO	4.59	4	1	2	143
かわもと	LO	0.00	6	2	2	144

※近鉄バファローズ、のも投手の投法のTは、トルネード投法を表す。

スナッチャーをもっと知るための各モード

このパイロットディスクには、最初のACT 1だけをプレイできる体験ゲームと、予告編、設定集、早坂のCDルーム、BGM集の4つのモードがある。ここでは、それぞれのモードと、体験ゲームをクリアするためのポイントを解説していく。

予告編

予告編では、本編をストーリーの展開に合わせながら紹介していくので、体験ゲーム以降の雰囲気も味わえる。

予告編の一場面。こいつらは一体何者なのか?

設定集

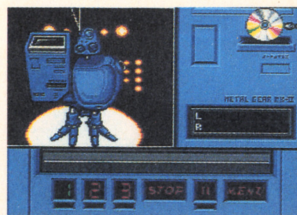
設定集には、スナッチャーをより楽しむための、人物、メカニック、時代背景などといった、ストーリーに関わる事項を項目ごとに分けて解説してくれる。一度は見て、本編をプレイするときの予備知識をもっておこう。

スナッチャーに関する情報がたくさん収められた設定集。予備知識をつけておこう

早坂のCDルーム

ここでは、コナミの広報、早坂妙子さんによる、山下章さんのインタビューが収録されていて、CD-ROM²ならではの音声と写真取り込み画像で構成されている。

BGM集

BGMとして使われている音楽を3曲聞くことができ、曲が流れているあいだ、メタルギアmkIIが踊る。

曲を選択するとCDが挿入され、3曲のBGMを聞くことができる

"ACT 1 SNATCH"クリアまでのポイント

体験ゲームではACT 1のみをプレイすることができる。ここでは、ストーリーの進行にあわせ、やるべきことを、場所ごとに解説していく。体験ゲームということで途中でセーブすることができないが、ゲームオーバーになることはないので、気楽にプレイしてほしい。

ここから物語が展開していくことになる、JUNKER本部があるコナミオムニビルだ

JUNKER本部受付

JUNKER本部に入ると、まず受付があり、ミカ・スレイトンが出迎えてくれる。あとは彼女が本部内を案内してくれるので、一緒に行動すればよい。ただし、彼女にいろいろ聞かないと本部内に入れない。

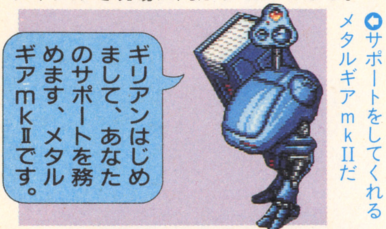
ミカ・スレイトン。彼女がJUNKER本部内の施設を案内してくれる

局長室

ミカ・スレイトンに案内されて、最初に行かなければならないところは局長室で、そこで、JUNKER本部局長のベンソン・カニンガムと会う。ここで、局長からJUNKERについて話を聞くと、IDカードと現金をもらうことができる。そのほかの事項についても、教えてくれるのでしっかりと聞いておこう。

局長室内。話を聞くとIDカードと現金をくれる

メカニック室

ここでは、メカニックマンのハリー・ベンソンに会って、JUNKERの装備であるナビゲーターとブラスターを受け取る。初めは行っても会えないが、ほかの施設を回ってからもう一度行くと戻ってきている。すべての装備を受け取り、話を聞くと、ランナーのジャン・ジャック・ギブスンからビデオフォンでスナッチャーを追い詰めたという連絡が入り、トライサイクルで現場に向かうことになる。

サポートをしてくれるメタルギアmkⅡだ

ギブスンから連絡が入る。現場へ急行

デカ部屋

ここは、行くだけで特にすることはないが、同僚であるジャン・ジャック・ギブスンについて、ミカ・スレイトンに聞いておくとよいだろう。

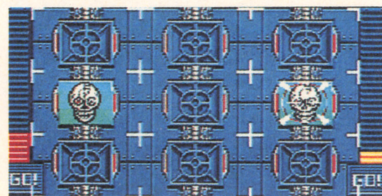
デカ部屋の中。奥にあるのがギリアンの机

コンピュータ室

ここにある、コンピュータのガウディは、IDカードを差し込んでいろいろな情報を得ることができるが、メンテナンス中で使うことができない。

コンピュータ室内。メンテナンス中で使用不可

射撃場

ここでは、射撃の訓練をすることができるが、本編ではブラスターを持っていないとできない。パイロットディスクでは、オマケということで、訓練ができる。シューティングの場面に備えて訓練を積み、十分に操作方法に慣れておこう。訓練あとの、ミカ・スレイトンのアドバイスもよく聞いておくこと。

射撃の訓練では、市民を撃たないように確実にスナッチャーを撃とう

工場跡

現場到着。トライサイクルを降りて、しばらく建物の様子をうかがっていると、中から叫び声が聞こえ、複数の動体反応が確認される。本編では、ここでセーブしておいたほうがいいだろう。

工場跡に到着。あたりを探索していると叫び声が…

シューティング場面での心得

このゲームの中で一層、緊張感を高めてくれるのが、シューティング場面だ。ここでは時限爆弾を発見して、工場内から逃げる途中、インセクターが攻撃してくるので、ブラスターで応戦しよう。訓練を思い出しながら、インセクターをすばやく攻撃して、確実に破壊するようにしよう。ダメージがいっぱいになるとゲームオーバーになってしまう。

敵が攻撃をしてくるまえに、すばやく破壊してしまおう

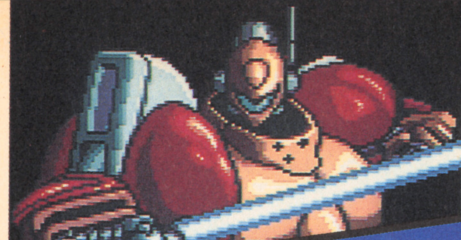
工場内

工場内を前進すると、ジャン・ジャック・ギブスン専用ナビゲーターのリトル・ジョンが破壊されている。そこからまた前進すると、ギブスンが殺されている。ここでは、リトル・ジョンを調べてメモリを取ること、そして、ギブスンの遺留品を見つけることと身体を調べることが必要だ。工場内すべて調べ終え、後退して戻る途中で、リトル・ジョンに時限爆弾が仕掛けられていることがわかる。爆発する前に外へ出なければならないが…。

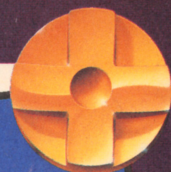
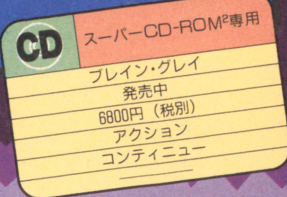
無残に破壊されたナビゲーターのリトル・ジョン

スナッチャーに殺られたのか？ 遺体を丹念に調べて遺留品を探そう

ドアの向こうを人影が横切る。奥には何が…

間一髪／ 時限爆弾の爆発から脱出できた。このあとの謎解きの続きは本編で…

STAGE5までのボスを必ず倒せる方法を解説する!!

ジェノサイド

CD	スーパーCD-ROM²専用
	ブレイン・グレイ
	発売中
	6800円（税別）
	アクション
	コンティニュー

サーベルとベティを駆使して敵を破壊しろ

自機であるトレーサーを操り、敵をなぎ倒すアクションゲーム。トレーサーの武器はサーベルと、ステージ4で手に入るプロテクターを兼ねたベティのみ。そのため、この2つの武器の有効な使い方を熟知することが、このゲームをクリアするうえで重要なポイントとなる。

手に持っているのがサーベル。自機の頭上にあるのがステージ4で手に入るベティ

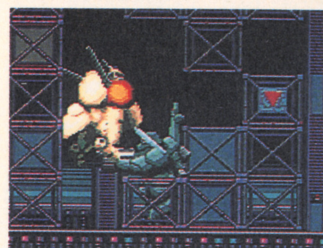
側転で敵を飛び越えろ

側転は、ゲーム全般でかなり有効な技。側転をしているあいだはダメージを受けないので、ボスの背後に回り込むときや、敵に画面端へ追い詰められたときに脱出するためなどに使うとよい。

敵に画面端へ追い詰められて、画面中央へ逃げたいときに側転を使おう

側転で敵の背後へ回り込むと、敵がこちらの動きについてこれないぞ

サーベルを使いこなす

サーベルは、ゲーム全般で最も多く使用する武器。攻撃方法は、上段斬り、中段斬り、下段斬り、ジャンプ斬りの4種類がある。特にジャンプ斬りは、体当たりをしてくる敵をジャンプでかわしながら攻撃できるので、有効な攻撃方法だ。

敵の出す弾をよけながら、ジャンプ斬りで攻撃しよう

サーベルを使った4つの攻撃方法

上段斬り

サーベルを大きく振るので、敵に大ダメージを与えることが可能。敵の弾を防ぐときにも有効だ。

下段斬り

低い体勢からサーベルを出すため、背の低い敵に有効。敵の弾をかわしながら攻撃することも可能。

中段斬り

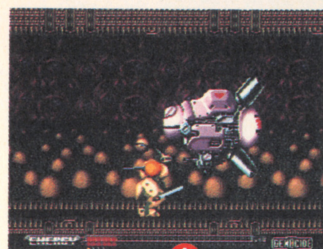
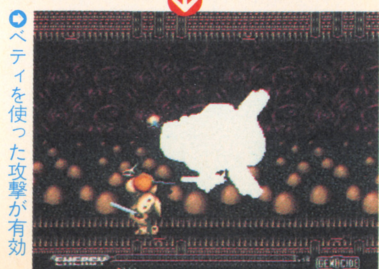
サーベルをすばやく振る。最も使用回数の多い攻撃方法で、連続攻撃をするときに威力を発揮する。

ジャンプ斬り

ジャンプしたり、空中に浮かぶ敵に有効。自機がジャンプしているあいだサーベルによる攻撃ができる。

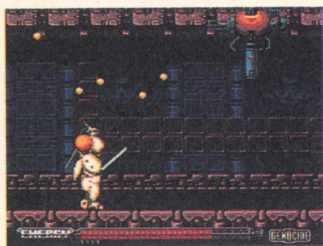
ベティがあれば百人力

ステージ4で手に入るベティは、通常は自機の頭上にあり、盾の役割をはたしている。武器として使用すれば、接近して戦いたくない敵を離れた位置で倒すことができる。また、飛びながら攻撃してくる敵に、頭上にあるベティを重ね合わせて倒すという高度な使い道もある。

ベティのエネルギーを最大にして敵へ向けて投げよう

頭上にあるベティを、敵が飛んでくる高さに合わせる

ベティを使った攻撃が有効

STAGE1～5までのボスの倒し方を解説

ここではステージ1～5までのボスの倒し方を、ボスの弱点とボスの攻撃方法を中心に解説する。このゲームのボスはかなり強い。しかし、確実にボスの弱点を攻撃すれば、倒せない相手ではない。また、ステージ内でエネルギーポットを確実に取り、エネルギーを補充してからボス戦にのぞむことも重要だ。

エネルギーポットを持った敵を倒してダメージ回復

STAGE 1 GREAT THING

こいつは強力なパンチと、肩口から発射されるミサイルで攻撃してくる。倒し方は、ボスが肩口からミサイルを出したら、側転でボスの背後へ回り込んで、上段斬りかジャンプ斬りで攻撃する。そのあと、ボスがパンチを出してくるので、すばやくボスから離れること。

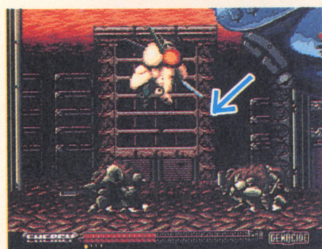
ステージ前半に出現する敵。上段斬りで全滅させろ

ボスが攻撃してきたら、側転でボスの背後へ逃げろ

ジャンプ斬りでボスを攻撃

STAGE 2 TRANSPORT

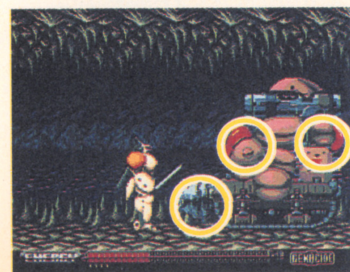
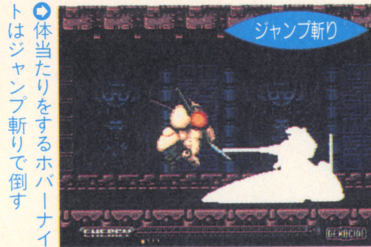
輸送機であるボスは、5～6匹のハリマオを、3回落としてくる。3回目に出てくる赤いハリマオを倒せば、ボスは撤退する。ハリマオは、ジャンプしながらすばやく体当たりをしてくるので、側転でハリマオの背後へ回り込んで、ジャンプ斬りか上段斬りで攻撃しよう。

体当たりをする敵にはジャンプ斬りで攻撃する。よけながら攻撃できるぞ

ボスから矢印のようにハリマオが出現。ジャンプ斬りだ

STAGE 3 STEALTH TANK

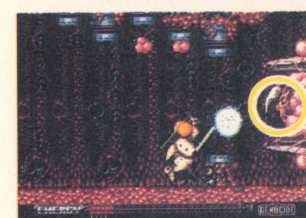
ボスは上部からミサイルを出して攻撃してくる。倒し方は、まず、先端についているドリルを下段斬りで壊し、そのあと、ドリルの上にある赤い部分を上段斬りで壊す。最後に、側転でボスの背後へ回り込み、機体の右側にある赤い部分を上段斬りで壊す。常に接近して戦うこと。

ジャンプ斬り

体当たりをするホバーナイトはジャンプ斬りで倒す

ボスの3つの弱点を破壊しろ

STAGE 4 BIO CORE

ボスは上部にある噴出口から、細胞を落として攻撃してくるが、ベティが盾になり防いでくれる。上段斬りで手前の細胞壁を壊し、その奥にあるボスの弱点にベティを投げて倒す。細胞と一緒に落ちてくるエネルギーポットを確実に取れ。

近くで戦うと弾を出してくるので、離れたところからベティで攻撃する

写真右にあるのがボスの弱点。最大エネルギーのベティを弱点に投げろ

STAGE 5 GIANT CRAB

このボスには、まず、ベティを投げてハサミを壊す。そして、ボスがジャンプしたら、ボスの顔の真下に入り込み、ベティをボスの顔の下にある黄色の部分に重ねて壊す。最後に、ボスの顔の上にある黄色の部分にベティを打ち込んで壊す。

空中に浮かんでいる敵は、自機の頭上にあるベティを重ねて倒すと楽だ

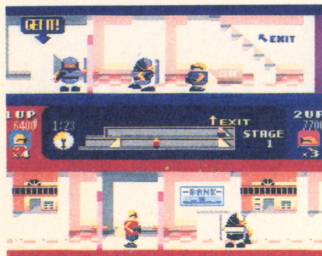
ベティを最大エネルギーにしてから、ボスのハサミへ投げつけよう

ボスの真下に入り、ベティを使って、黄色の部分を破壊しろ

※写真上の印は、赤が自機の動き、黄色がボスの弱点、青は敵の動きを表す

どんな難所でも役に立つ4つの技を覚えろ

敵をドアにはさんだり、麻酔銃で一定時間眠らせたりしながら、制限時間内にお宝をすべて頂戴する、全12ステージのアクション。画面には手前と奥の観念があり、これを利用して敵の弾をよけたり、敵から逃げたりするのが重要ポイントだ。

↑1プレイヤーは下、2プレイヤーは上の画面で操作する

敵に捕まらないために

プレイヤーができるアクションは、麻酔銃を撃つ、ジャンプ、ドアの開閉の3つだけ。この3つを組み合わせて使わなければ、すべてのお宝を取るのは不可能。これから挙げる4つの技を必ず覚えよう。どんな難所も楽に通過できるようになる。

奥に隠れて撃つ

どこでも使える便利な技だ。まず画面奥に隠れる。そして敵が通り過ぎた瞬間手前に出て、背後から麻酔銃を撃とう。

↑奥に隠れていれば敵に見つからない　↑敵が通り過ぎた瞬間手前に出て撃て

奥ですれ違う

敵に見つかって迫られたときに有効。まず画面奥で敵が来るのを待つ。そして、敵と重なった瞬間に手前にジャンプしよう。

↑敵に見つかった!! ドンドン迫ってくる　↑敵と重なった瞬間に手前へジャンプだ

ドアに隠れて撃つ

ドアで敵をはさめないときに有効な技。ドアの向かいで待っていて、敵が遠ざかっているときにドアを開け、背後を撃つ。

↑ドアの反対側にいると敵は気付かない　↑敵がうしろを向いたときが勝負だ

階段に落とす

階段を登ったところに敵がいるときに有効。わざと見つかり、敵を画面手前で待つ。敵が階段に重なったときに奥へ行けばよい。

↑敵が迫ってくる。このまま捕まるのか　↑奥へ移動すると、敵が階段に落ちる

最適ルートで制限時間内にオサラバさ!!

制限時間は、各ステージ3分間。長いようで実はとても短い。あたふたしてるとすぐにタイムオーバーになってしまう。スタート直後にポーズをかけて、お宝の位置と数、階段の場所などを必ず確認するようにしよう。ここではすべてのステージの最適ルートを解説する。イラストの赤い四角はスタート地点、ピンクの丸はお宝の場所を示している。

▶ポイントはここ◀

お宝の数も、敵の数も少なく、練習のためのステージといったところだ。ポイントは2階のお宝。ここは2人の敵が守っている。最初の敵を奥に隠れて麻酔銃で撃ち、次の敵はドアにはさんでやっつける。少し時間がかかるが焦らずに。

▶ポイントはここ◀

左の棟の2階と3階の敵は、階段に落としてしまおう。2階では一度に2人落とせる。最後のお宝を守っている敵は、爆弾を投げてくる。麻酔銃4発で倒れるので、2発撃って奥に隠れ、爆弾が爆発するのを待ち、再び2発撃てばよい。

▶ポイントはここ◀

ここの最大のポイントは、2階の階段の手前。2人の敵が待ち構えている。画面奥の高くなっている台から台へ、ジャンプして敵を1人飛び越え、そのまま手前にいる2人目の敵を麻酔銃で撃つ。また、出口直前の敵は、無視して進めばよい。

▶ポイントはここ◀

ここには、敵を上から押しつぶせるプレス機が、2階以外の各階にある。レバーのある場所へ行くとボタンが出るので、敵を引きつけて、タイミングよく押そう。上るときはこの方法で、降りるときは奥に隠れて撃つ方法で進むとよい。

▶ポイントはここ◀

ここの難所は3階。階段を上ったところの、左に2人、右に1人の敵が待っている。階段を上りきらずに、銃が見えるぐらいの場所で待機して、右側の敵がうしろを向いた瞬間にジャンプで上り、そのまま右側の画面奥まで進んでしまおう。

▶ポイントはここ◀

建物の中ではなく、地下から地上へと進んでいくステージだ。これといって難しいポイントはないので、簡単にクリアできる。地下では犬がたくさんうろついていて、これに見つかると敵が集まってくる。すばやく倒すようにしよう。

▶ポイントはここ◀

建物の構造自体はとても単純で迷うことはないが、敵の攻撃が激しいステージだ。1階の敵はまったく相手にしないで、逃げまくって2階へ。2階の敵は1人ずつ倒し、お宝を取ったら、敵とすれ違いながら進む。3階の敵も撃たずに進もう。

▶ポイントはここ◀

ドアがたくさんあるステージ。ドアを使ったテクニックを駆使して進もう。すべての階の中央部分の敵は、ドアにはさんで倒せる。両端の、階段のそばにいる敵は、ドアに隠れて撃つ技を使うが、タイミングが少しでもずれると袋叩きにあう。

▶ポイントはここ◀

ここのポイントは一番下の階だ。敵は3人いる。階段を降りてすぐ左側にいる1人を麻酔銃で倒し、右側のもう1人を、設置してあるプレス機で倒し、最後の1人は、こちらから接近して、爆弾を投げてこないうちに倒そう。迅速に動け。

▶ポイントはここ◀

ルートが長いので、すばやく行動しないとタイムオーバーになる。右の棟の2階の敵は、奥ですれ違いながら進む。左の棟の2階の階段を上るところでは、階段の途中で待っていて、左側の敵がうしろを向いたらジャンプし、麻酔銃を撃つ。

▶ポイントはここ◀

敵が倒れてから、回復する時間が短い。倒しても油断せず、起き上がりそうになったらすぐに倒そう。このステージは、2階の階段を上ったところにいる敵が難関だ。上ってすぐ左側の奥に隠れ、敵がうしろを向いたときに麻酔銃を撃つ。

▶ポイントはここ◀

お宝の数が10個と多く、ルートも入り組んでいるが、敵の攻撃はそれほど激しくはない。この最終ステージのポイントは、最後のお宝の直前にある落とし穴。床の色が違うので、すぐにわかる。2つ連続してあるので、ジャンプでよけよう。

斧を使ってボスを倒して連れさられた花嫁を救い出せ!!

高橋名人の新冒険島

Hu	Huカード(4Mbit)
	ハドソン
	発売中
	6500円(税別)
	アクション
	コンティニュー

斧を使ってSTAGE1から6までのボスを打ち倒す

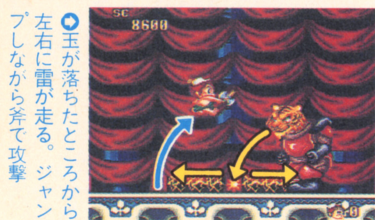
高橋名人が7つのステージを駆け抜けるアクションゲーム。クリアのポイントはボス戦。そこで6体のボスの倒し方を、ボスの攻撃方法を中心に解説していく。ボスを倒す共通のポイントを下にまとめたので、参考にしてほしい。

全ボス戦の共通ポイント

1. ボスが最初の攻撃を仕掛けてくるまでにできるだけダメージを与えておく
2. ボス戦では連射のできる斧を使え
3. ボスが口を開けたら攻撃してくる合図
4. 全ボスの弱点は頭

STAGE1 タイガーラス

こいつは玉を投げてきて、玉が落ちたところから左右に雷を走らせてくる。玉が地面に落ちる直前にジャンプしながら、ボスの頭めがけて、斧を連射しよう。

玉が落ちたところから左右に雷が走る。ジャンプしながら斧で攻撃

STAGE2 リノセロース

こいつの投げた玉が地面に落ちると、上から岩が3つ落ちてくる。岩を十分に引きつけておいてから、左右によけて、ジャンプしてボスの頭を斧で狙おう。

頭上から岩が3つ落ちてくる。岩が落ちてから、ボスの頭を攻撃する

STAGE3 スノーベアラス

ボスの投げた玉が落ちた地点から、縦に6つの針玉が重なり、2〜3秒後に左下へ針玉が崩れ落ちてくる。倒し方は、針玉の列がボスの右手に重なったときに、下3つを壊してから、ボスの頭を攻撃する。針玉の列に左端へ追い詰められたら、下2つを壊して画面中央へ逃げよう。

煙の中から針玉の列が出現。最初に下3つを壊せ

左端に追い詰められたら、下2つを壊して逃げる

STAGE4 ボアザラス

ボスの投げた玉が地面に着くと、丸い岩が出現して、左の方へ転がる。この岩は壊すことはできないので、ジャンプしてよけながら、斧でボスの頭を攻撃する。

岩が左の方向に転がってくる。ジャンプしてよける

STAGE5 クロコダイラス

ボスは玉を投げて、玉が地面に着いたところを中心にして半円状に炎を出して攻撃してくる。倒し方は、ボスが炎を出したら、炎の真下に入る。炎が消えたらジャンプして、ボスの頭を攻撃しよう。

半円状に広がる炎。このように炎の真ん中にいればダメージを受けない

STAGE6 エレファンスキー

ボスの投げた玉が落ちたところから小さな岩が出現する。そして、この岩が左の方へ跳ねながら、針玉を出していく。倒し方は、ボスの投げる玉が落ちる場所の少し左で待機する。岩が出現したら、ジャンプして、ボスの頭を攻撃する。できるだけボスと近い位置で待機しよう。

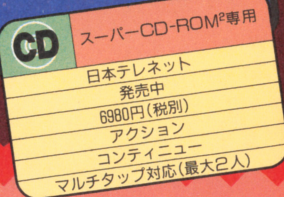
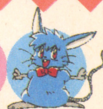
ボスが口を開けて玉を投げてきた。緊張する一瞬

写真のように岩が跳ねる。岩をジャンプでよけて攻撃

※写真の印は、黄色がボスの攻撃、青が自キャラの動き、緑がダメージを受けにくい地点を表す

ワールド3、4、5のボスの倒し方の手順を解説する

ぽっぷ'n まじっく

CD スーパーCD-ROM²専用
日本テレネット
発売中
6980円(税別)
アクション
コンティニュー
マルチタップ対応(最大2人)

風導師の行く手を阻むボスの弱点はココダ!

画面内のすべてのモンスターを倒して、ワールドをクリアしていくアクションゲーム。ここでは、攻撃パターンが多様なワールド3のボスと、変身して攻撃してくるワールド4、5のボスを攻略する。

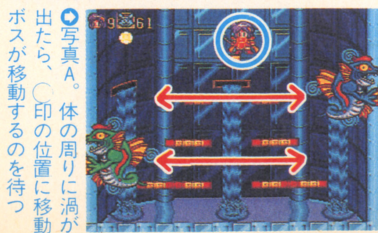
ボス戦に備えてパワーアップ

後半のボスはかなり耐久力がある。効率的に倒すために、アイテムを取って、自キャラが撃つ弾のパワーアップと、魔法攻撃に必要なMPを確保しよう。

ウィンドロッド	マジックキャンディー
自キャラの弾の飛距離と攻撃力を2段階までアップ	取るごとにMPが、小で+1、大で+5加算される

ワールド3 うずしお イチロー&ジロー

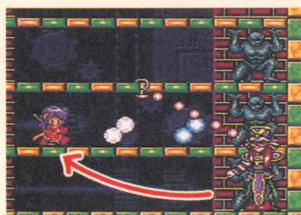
ボスが上下に移動しているときが攻撃のチャンスなので、追いかけて撃つ。ボスの吐き出す弾が砕けてイカになったら、ストーム・ブレードで始末するのがよい。ボスの体から渦が出たら、体当たりしてくるので、写真Aの位置で待機する。

ボスの吐き出す弾が、砕けてイカになったら、ストーム・ブレードを使う

写真A。体の周りに渦が出たら、○印の位置に移動。ボスが移動するのを待つ

ワールド4 フロイラインバイパァ

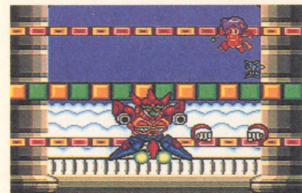
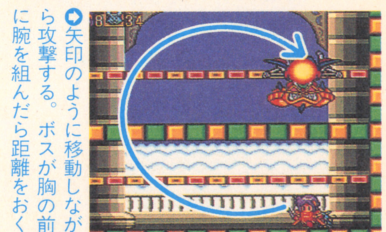
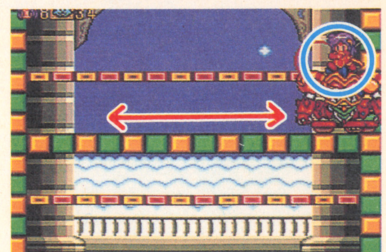
このボスは4種類の攻撃をしてくる。ボスは、攻撃した直後と移動中が無防備になるので、このときに攻撃する。変身すると無敵になるのですばやくよける。

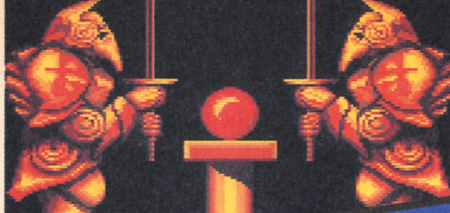
この攻撃は、自キャラの攻撃で消せるので、弾を撃ちながら移動してよける

サモン・ファミリアーを使い、写真のように弾を飛び越えてボスを攻撃する

腕は、玉に変わるまで当たり判定がないので、ボスの横へ移動して攻撃

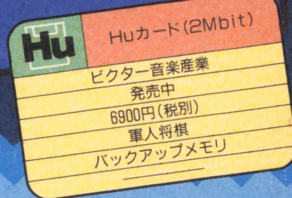
縦からの攻撃でダメージを受けやすい。下の段で、大きく左右によける

ワールド5 魔装鎧 バハムート

このボスには、サモン・ファミリアーの魔法を使って円を描くように移動して攻撃する。ボスが2回変身したら、弾を撃ちながらボスの肩に乗り、写真Bの位置に誘導する。すると、変身も攻撃もしなくなるので、弾を撃ち続けて倒そう。

腕を飛ばしてきたら、上下に小さくよけながらボス本体に攻撃する

矢印のように移動しながら攻撃する。ボスが胸の前に腕を組んだら距離をおく

写真B。サモン・ファミリアーを使いながら、ボスを○印まで誘導して撃ちまくる

※写真上の印は、赤色は敵キャラの動き、青色は自キャラの待機場所や動きを表す。

コマの配置と実戦のポイントを解説。完全勝利は確実だ

ストラテゴ

Hu	Huカード(2Mbit)
	ビクター音楽産業
	発売中
	6900円(税別)
	軍人将棋
	バックアップメモリ

コマの配置が勝利の半分を決める!!

敵の伏せられたコマに自分のコマをぶつけ、位の弱い方を取り除いていき、相手のフラッグを取った方が勝ちというゲーム。コマの配置が重要なポイントだ。

敵のコマは伏せられていて、普段は見えない。コマの動きを読んで戦おう

各コマの強弱関係

コマの種類	特徴
1〜9	数字が小さいほど強く、8はボムにも強い。1マスずつ動かせるが、9は縦横どちらか一気に動かせる。
S	1だけに強い。1マスずつ動かす。
B	ボム。8だけに弱く、動かせない。
F	フラッグ。最弱。動かせない。

配置のポイントはこれ

このゲームでは、一番最初に自分のコマを配置する。下の写真の配置の仕方で、最も効率よく敵に勝つことができる。配置のときのポイントは全部で4つ。それぞれの配置のポイントをよく理解して、コマを効果的に使っていくようにしよう。

☆ボムで敵の侵入を阻め

3つある通路のうち2つをボムでふさいで敵の侵入を防ぐ。敵の8がボムを突破したら、数字の大きい6から使っていくようにしよう。

☆最強のコマを配置しろ

唯一の通路となる場所付近には、最強の1を配置して、敵のコマをドンドン取っていくように。

☆フラッグをボムで守れ

フラッグを一番下に配置して、周りをボムで取り囲む。万一敵に攻めて来られても、これならひと安心だ。

☆弱いコマを後方に配置しよう

弱いコマは後方に配置して温存しておく。7と9は中盤で敵のコマを確認するために、8は終盤で敵のボムを突破するために使う。

4つのポイントで実戦も楽々勝利!!

実戦の中での重要なポイントは4つで、下の表にそれぞれまとめてみた。全体の流れとしては、まず敵がボムに向かってきて自滅するのを待ったあと、一転して強いコマでドンドン攻めて敵のコマを減らし、そのまま一気に敵のフラッグを狙うという感じだ。弱いコマで、伏せられた敵のコマの位を確認し、その敵のコマよりも少し位の強いコマで取っていこう。

序盤① 敵の様子を見ろ

始まってすぐは、敵がボムに突っ込んでくる。右側のコマを行ったり来たりさせて自滅を待つ。

敵がノコノコやって来て、自滅してくれる

序盤② 強いコマを使え

右側から敵が攻めてきたら、1〜6の強いコマで敵を迎え撃つ。但し敵のSに1を取られるな。

1で敵の強いコマをガンガン取りまくれ

中盤 敵の1とSを探せ

敵の残りコマ数が25程度になったら、敵の1とSを探しに、ドンドン敵陣に突っ込んでいこう。

敵の1を発見。あとはSで取るだけだ!!

終盤 敵のFを取れ

敵のコマの中で、じっとして動かない集団が、ボムに囲まれたフラッグだ。8で突破しよう。

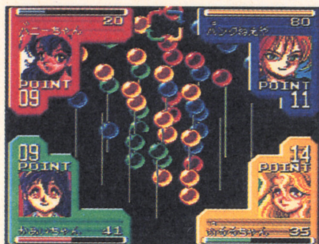
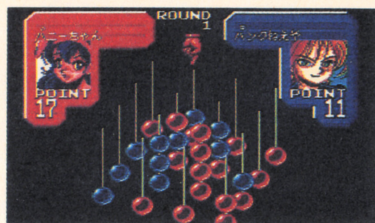
最後はボムに強い8で一気に突っ込もう

アドベンチャーモードを中心に基本的な戦法を解説する

カラーウォーズ

CD CD-ROM²
ココナッツジャパン
発売中
7300円（税別）
テーブルゲーム
コンティニュー・バックアップメモリ
マルチタップ対応（最大４人）

４色入り乱れての立体ボール争奪戦

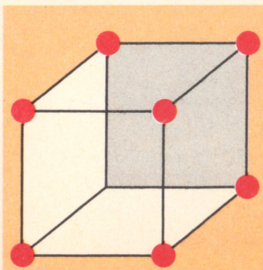
オセロを立体にしたようなゲーム。ゲームのモードは3つある。練習用に最適な2人プレイのベーシックモード、４人まで参加可能なパーティモード、ストーリー性を加味したアドベンチャーモードの3つである。立体的なゲームなので、柔軟な思考でプレイしないと、思わぬ逆転をくらうことになるぞ。

パーティモードは派手なイベントが多数ある

ベーシックモードで練習を重ねよう

下段を制するものは勝負を制する

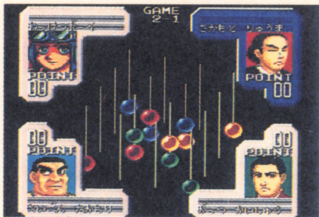
通常の４人プレイにストーリー性を加えたアドベンチャーモード。ここでは、そこでの基本となる3つの戦法を解説していく。これらを参考にして長い道のりになるこのモードを勝ち抜いてほしい。

一つのステージをクリアし、次へ向かう主人公

基本的な攻め方

基本的な攻略法はオセロに似ている。下の図のように立方体の頂点や辺となる部分が重要になっている。ここをどれだけ確保できるかが勝負のカギとなる。ここを確保できれば勝利は近い。

左図の赤丸で示された部分が重要。コンピュータは頂点を優先的に取る

下段を確保しろ

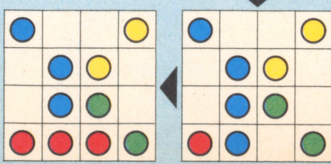
下段となる部分もかなり重要だ。下段を確保していれば、後々下から挟むことができる。その逆はできないことからも重要性がわかると思う。序盤は下段を確保することに専念し、中盤から終盤にかけて一気に逆転を狙おう。

この場面の下段を上から見た図を使い下で解説

下段確保戦法１例

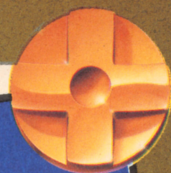
自分が赤で右の配置の場合、急いで下段を取るよりも下のように待ち受けて端を抑えよう。

好機を見極める

下段の確保は、ボールの初期配置と順番の関係で難しくなる場合がある。また、逆に確保しやすい場合もある。下の写真は自分の順番が偶数で、自分の赤のボールを取られたところ。だが、逆に順番が奇数なら下段を確保でき有利。

赤が消されてかなり不利に。次の順番に期待

ターゲットを絞れ

アドベンチャーモードでは上位2人が先に進める。そこで、１位との差が開いてしまった場合、2位を目指し3位のボールだけを狙って色を変えよう。

勝ち抜くには序盤から相手をたたいておくこと

2つのクイズの制覇を目指して!!

2つのクイズを1本にまとめた美味しいゲームで、それぞれ初期画面で選択することができる。どちらも、何度かプレイすれば同じ問題が出題されることが多いので、一度出た問題は確実に覚えよう。

⬆最初の画面でどちらか一方のゲームを選べる

クレジットアップ問題を逃すな!

クレジットアップの問題は、ランダムに出題されるので確実に正解しよう。クレジットを増やせばクリアも夢じゃないぞ。

⬆この表示が出ればクレジットアップのチャンスだ

早押しで「おてつき」を取る

早押しするとボーナス得点がもらえる「おてつき」は、4万点ごとに1つ増えるので、すばやく正解して点数を増やせ。

⬆早押しで正解すれば最高で5000点のボーナスだ

カプコンワールド

このモードでは、解答が2択、3択になったり、時間経過が遅くなるマス目が多いので、解答が楽になることがある。ボス戦では、ジャンルセレクトで得意なものを選び、すばやく解答して点数をかせいでクレジットの回数を増やそう。

⬆ジャンルセレクトで好きなものを選べる

⬆コース上には2択、3択問題や、時間の進み方が遅くなる場所がある

⬆ボスのドクターワイリー

ハテナの大冒険

このクイズでは、途中で「ベーシックコース」と「なぞなぞコース」に分かれる。「なぞなぞコース」の方がマス目が少ないので早くボスのところまで行くことができる。たまにカードをめくっていると、ラッキーカードが出ることがあるので、これを有効に使って進んでいこう。

⬆わかれ道だ。どちらを選ぶかはプレイヤー次第

⬆『ハテナの大冒険』のマップ。7ステージある

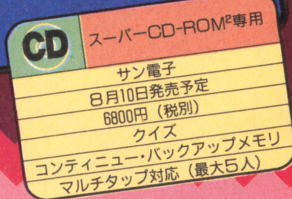
⬆「なぞなぞコース」にいる、なぞなぞボスと対決

⬆ラッキーカードを当てると、出てくるおねえさん。何回会えるかな?

⬆このカードを引くと「おてつき」が一つ増えます

クイズモードの1つ「ハート・オブ・ストーン」を解説

クイズの星

CD	スーパーCD-ROM²専用
	サン電子
	8月10日発売予定
	6800円（税別）
	クイズ
	コンティニュー・バックアップメモリ
	マルチタップ対応（最大5人）

難問5つのクイズモードを突破する!!

このゲームには、5つのクイズモードがあり、その中には多人数でプレイする3択早押しクイズと、1人でジックリ考えるクイズの2種類がある。どれもノンセクション問題が出題されるので、幅広い知識が必要になってくる。

↑ゲームセレクト画面。5つのクイズに挑戦だ！

グランプリの狼

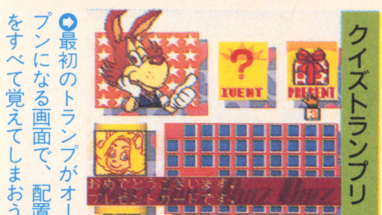
↑まず、早押しで、誰よりも早く解答権を奪え!!

連続クイズ いま何問目!?

↑時間制限なし。答えを絞り込み確実に解答する

問道

↑答えが不正解でもダメージを受けないので、相手より早く答えるように

クイズトランプリ

↑最初のトランプがオープンになる画面で、配置をすべて覚えてしまおう

RPG風クイズ「ハート・オブ・ストーン」

クイズモードの1つ「ハート・オブ・ストーン」は、味方や敵の出すクイズに答えて、情報を入手したり、アイテムをもらったりして進み、最後に待ち構える魔王カオスを倒すRPG風のクイズゲーム。

コンティニューを有効に使う

このクイズでは、ライフがなくなると、ゲームオーバーになってしまうが、クレジットがあるあいだ、コンティニューすることができる。これを有効に使って先に進まなければならない。途中で紫晶石と緑晶石をもらえば、その時点で持っているクレジットを、倍に増やしてくれる。

↑コンティニューを使いまくって先に進もう

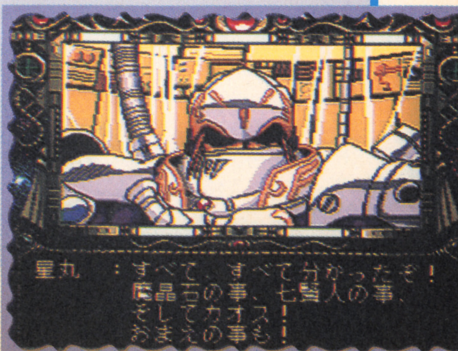
7つの魔晶石を探し出せ!!

魔王カオスを倒すためには、7つの魔晶石を集めなければならない。魔晶石はそれぞれ、仙人から赤晶石、小泉源蔵から紫晶石、四天王から青晶石、氷晶石、緑晶石、黄晶石をもらうことができる。そして7つ目の真魔石はカオスに捕まっている小泉真奈が持っている。それぞれの魔晶石には秘められた力があり、持っているだけで効果がある。

↑四天王たちが、それぞれ魔晶石を１つずつ持っている。クイズで勝ち取ろう

対決！ 魔王カオス

四天王を倒すと、いよいよ魔王カオスとの戦いになる。最初の戦いで不正解すると、ライフが一挙に半分にまで減ってしまい、2回不正解しただけで負けてしまうが、ゲームオーバーにはならない。2度目の戦いでは、魔晶石の封印が解けて、対等に渡り合うことができ、ここからが本当の戦いになる。時間制限がないので、よく考えて確実に答えよう。

↓魔晶石の封印が解けた！ 魔王カオスと対決。クレジットがつきるまで挑戦だ

めざせ最強チャンプ。試合とトレーニングで強くなれ!!

ザ・キックボクシング

CD スーパーCD-ROM²専用
マイクロワールド
7月31日発売予定
6800円（税別）
スポーツ
バックアップメモリ
マルチタップ対応（最大2人）

能力を上げて8人の敵を倒せ!!

RESIST（耐久力）、STRENGTH（攻撃力）、REFLEX（反射速度）の3つの能力値を上げながら、8人の対戦相手と戦って、世界チャンピオンを目指していく。

能力値を上げる方法は、自分より賞金ランクの高い相手に勝つか、トレーニングをするかの2通りがある。できるだけ効率よく能力値を上げなければ、世界チャンピオンになるのは難しい。

⬆1ラウンド1分、計5ラウンドの戦いだ

1ランク上の敵と戦え

自分より賞金ランクが高い相手に勝つと、RESIST、STRENGTH、REFLEXの3つの能力値が、それぞれ3、3、4ほど上がる。自分よりランクの低い相手とは戦わないようにして、賞金ランクが1つだけ上の相手とだけ戦うように。但し、ランクに差がありすぎるときは、低い相手と戦って、地道に賞金ランクを上げよう。

➡あと30万$稼いでから、1ランク上の敵に挑戦だ!!

ANDRE PANZA	$950000
PETE MARVEL	$800000
JOE BULLMAN	$650000
TJ PANTHER	$500000
BOXER A	$150000
RICK LAMOUR	$125000
BEAR FOLEY	$ 80000

TROPHIES

試合のあとはトレーニング

1回のトレーニングで、3つの能力値を同時に上げることができる。続けて行うと上がりにくくなるので、1試合のあと2回のトレーニングを目安にしよう。

⬅なるべく継続的に①ボタンを連打しよう

➡①ボタン連打のスピードが決め手になる

⬅目標が出た瞬間に、方向キーで蹴りを出す

必殺パターンで敵をK.O.しろ

このゲームは技の組合せを、8種類の中から選べる。もっとも有効なパターンはSELECTION 2で、これから挙げる2つの必殺パターンは、このSELECTION 2でしか同時に使用できない。この2つを会得すれば、すべての相手が必ずマットに沈む!!　なお説明で述べる方向キーの向きは、自分が左側にいるときのものだ。

ジャブ＋裏拳

相手との間合いが、中距離もしくは近距離のときに有効な技だ。方向キーの右上を押すだけで技がでるのも、簡単でうれしい。相手の攻撃がこちらにヒットしても、それにかまわずドンドン攻めていこう。前半4人の相手にはこれだけで勝つことができる。

⬇ジャブのあとの裏拳が強烈だぞ!!

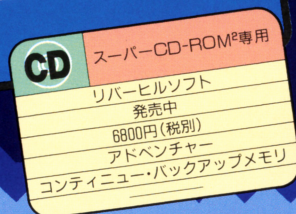
⬆このくらいの間合いがヒットしやすい

裏拳＋アッパー

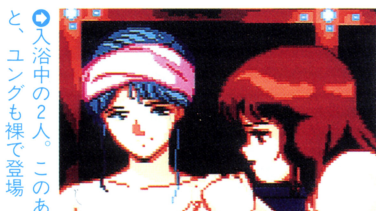
相手との間合いが、遠距離のときに有効。まず方向キーの左上で裏拳を出し、一気に間合いを詰める。そして方向キーの下＋①ボタンでアッパーをぶち込む。うまくいけば、裏拳1発、アッパー3発の合計4発を瞬時にたたき込むことができる!!　カウンター気味に決まれば、いきなりダウンを奪えるぞ。後半の4人にはこれでいこう。

⬆敵にスキを見せないように、裏拳を使って接近していこう

⬇裏拳は当たらなくてもよい。間合いを詰めるために使え

⬆アッパーは連続して放て

ストレスに気を配ったコマンド選択をしよう

このゲームは、コマンド選択でストーリーが進んでいく。ただ、ストーリーと関係ないコマンドを選ぶと、ストレスのゲージが増えゲームオーバーになる。そこで、第2話前半までのストーリーのポイントと背景となるメカニックの解説をしていく。これを見てあなたも宇宙パイロットを目指し青春しよう。

コミカルな場面が満載。いろいろ、やってみよう

入浴中の2人。このあと、ユングも裸で登場

ゲームオーバーは怖くない

このゲームは、画面右側にあるストレスのゲージが一杯になるとゲームオーバーになってしまう。しかし、第1話の前半を除いて、このゲージが一杯になることはまずないので、いろんなコマンドを試してみよう。面白い場面が見られるぞ。

まずお目にかかれない貴重な画面

第1話 前半 目指せパイロット

このパートの前半は、ストーリーに関係しないコマンドが多いため、ストレスが一杯になりやすい。人に話しかけられたら、「声のする方を見る」を選ぼう。

ノリコの憧れ、アマノカズミ。通称、お姉さま

第1話 後半 必殺技を決めろ

クライマックスのカシワラとの対決に勝つには、コーチのアドバイスが必要だ。アドバイスは、「どうするかを考える」を選ぶと聞くことができる。

決めろ、必殺技。イジメを気合いで吹き飛ばせ

第2話 前半 お姉様を捜せ

お姉様とユングの対決の場面では、お姉様を追うためのコマンドを選び続けよう。エクセリオン号の中に入ったら、「前を見る」を選び続けること。

火花を散らすカズミとユング。壮絶な女の戦い

平成4年9月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第9号（通巻46号）

9月号特別付録①